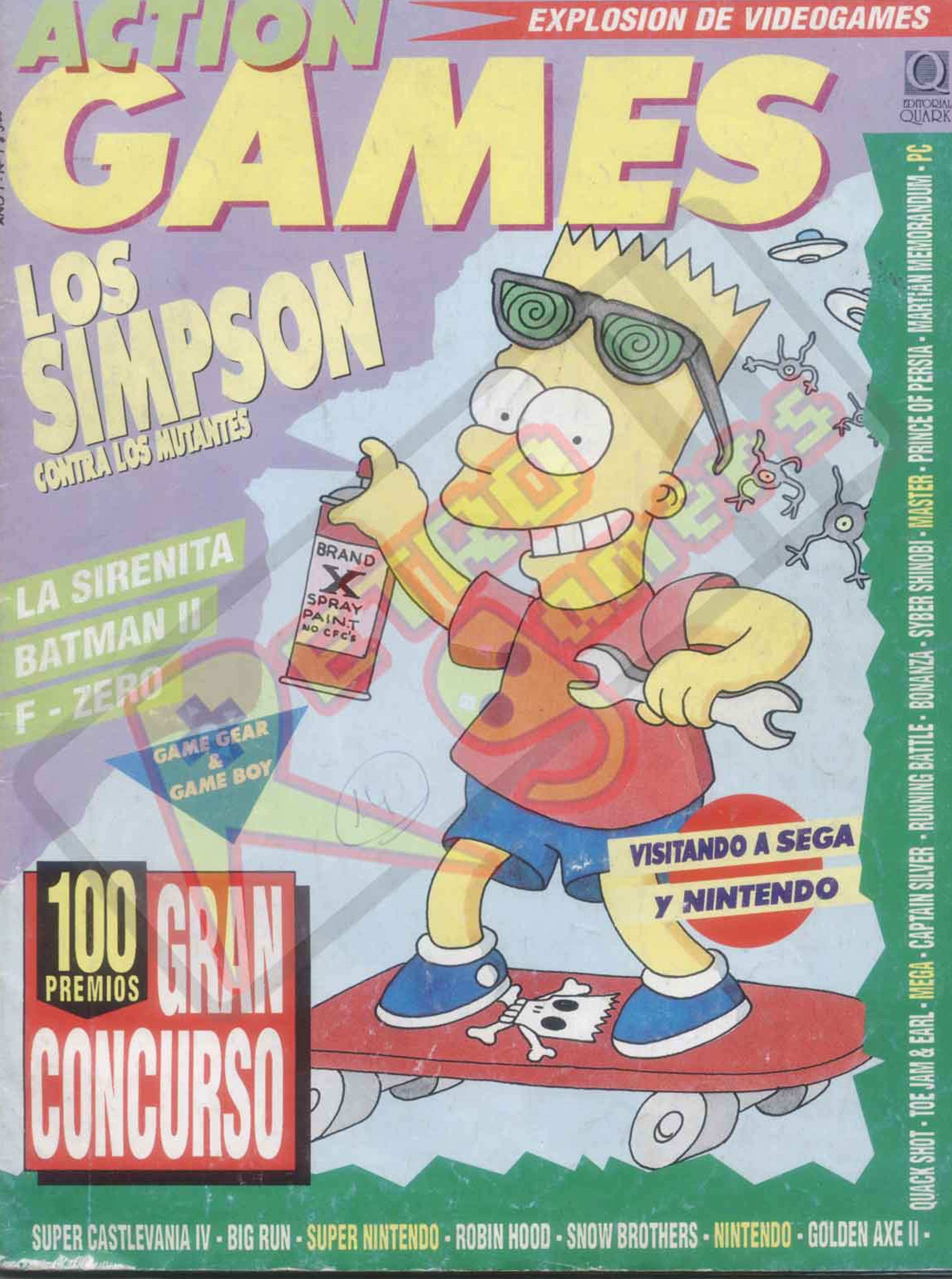

ACTION
GAMES
EXPLOSION DE VIDEOGAMES
EDITORIAL QUARK
AÑO 1 - Nº 1 $ 3.50
LOS SIMPSON
CONTRA LOS MUTANTES
LA SIRENITA
BATMAN II
F - ZERO
GAME GEAR & GAME BOY
BRAND X SPRAY PAINT NO CFC's
VISITANDO A SEGA Y NINTENDO
100 PREMIOS
GRAN CONCURSO
QUACK SHOT - TOE JAM & EARL - MEGA - CAPTAIN SILVER - RUNNING BATTLE - BONANZA - SYBER SHINOBI - MASTER - PRINCE OF PERSIA - MARTIAN MEMORANDUM - PC
SUPER CASTLEVANIA IV - BIG RUN - SUPER NINTENDO - ROBIN HOOD - SNOW BROTHERS - NINTENDO - GOLDEN AXE II -


Master System® II
Juegos Hang On y Safari Hunt incluídos en la memoria
• GRAN VARIEDAD DE CARTUCHOS.
• DOS JUEGOS YA INCLUÍDOS EN LA MEMORIA.
Master System II
SEGA
TEC TOY



SEGA ACTION GAMES

1º Premio
1 Mega Drive (16 bits)

2º Premio
1 Game Gear

3º - 4º - 5º Premio
1 Master System II (8 bits)

6º a 20º Premio
1 Mini Game serie Master

21º a 100º
Una remera Sega y Action Games para todos.

ENCUESTA PARA GAMEMANIACOS

Tenés consola de videogame?

❑ Si ❑ No

Qué equipo tenés? ***De cuántos Bits?***

....

....

....

....

Según vos,
Cuál es el mejor equipo de videogames?

....

....

....

Qué tipo de juego preferís?

❑ Aventura ❑ Policiales ❑ Combate aéreo
❑ Carreras ❑ Deportes ❑ Artes marciales
❑ Guerra ❑ Lucha ❑ Ciencia Ficción
❑ Ingenio ❑ Terror ❑ Otros

....

....

Con quien jugás videogames?

❑ Solo ❑ Amigos ❑ Hermanos
❑ Padres ❑ Otros parientes

Cuánto tiempo por día jugás?

❑ 1 hora ❑ 2 horas ❑ 3 horas
❑ + de 3 horas

Qué programas de TV mirás?

De lunes a viernes ....

....

....

Sábados ....

Domingos ....

Nombre y apellido ....

.... Edad ....

Dirección ....

C. P. .... Tel. ....

Localidad ....

Provincia ....

País ....

Estudios

❑ Primarios ❑ Secundarios ❑ Terciarios

PEDI Y ENTREGA MAS CUPONES EN LAS DIRECCIONES QUE FIGURAN AL DORSO

Cierra el 16 de junio

El sorteo se realizará el día 17 de junio a las 15 hs.
en las oficinas de Editorial Quark SRL. Azcuenaga 24 - 2º piso - Oficina 4
de la ciudad de Buenos Aires.

Pedí y entregá más cupones en:

El País de las Maravillas
- Patio Bullrich
- Unicenter Shopping
- Soleil Factory
- Olleros 1747
- Av. Cabildo 2463
- Av. Rivadavia 6852
- Paseo Alcorta piso 1º y 3º
- Carrefour (Vicente López)

La Juguetería
- Alto Palermo Shopping - Loc. 34

Dixi - Land
- Alto Palermo Shopping Loc. 121
- Santa Fe 1971
- Cerviño 3501

Musimundo
- Alto Palermo Shopping - 1º nivel
- Alto Palermo Shopping - 3º nivel
- Cabildo 2044
- Cabildo 2143
- Santa Fe 1915
- Santa Fe 2055
- Florida 267
- Florida 445
- Florida 536
- Av. Rivadavia 5045
- Av. Rivadavia 6667
- Plaza Liniers Shopping
- Unicenter Shopping 2º nivel
- Unicenter Shopping 3º nivel

o envialos por correo a: ***Editorial Quark SRL***
Azcuénaga 24 - 2º piso - Of. 4 - 1029-Capital Federal

Remitente: ______________________________

CONCURSO
SEGA - ACTION GAMES

Editorial Quark SRL
Azcuénaga 24 - 2º piso - Of. 4
1029 - ***Buenos Aires***
República Argentina

99.999.999

NO ES INALCANZABLE



CON ACTION GAMES PODES LOGRARLO



PLAY THE GAME

START

Action Games *es la primera revista de videojuegos en el país para todas las marcas y equipos. Con ella vas a poder mejorar tu puntaje, elegir los mejores juegos y decidir que nuevos equipos comprás. Te mostramos los super trucos para avanzar más y más rápido en la pantalla, vos elegís el juego y nosotros te acompañamos hablando tu propio idioma.*
Dale Start a tu imaginación y explotá con el videogame.
Piloteá tu juego. No parés hasta el winner.
Dale acción al videogame...
dale **Action Games !**

SHOTS 6
Noticias sobre el mundo del videogame

EL IMPERIO DE NINTENDO 8
La empresa fundada hace más de 100 años cambió la vida de los nipones

SEGA: COMO EMPEZO TODO .. 11
Una compañia que divierte a millones de personas con sus videogames y salones de juegos

LOS SIMPSON 22
Contra los mutantes
Una invasión extraterrestre pretende dominar la tierra. Sólo Bart y vos pueden impedirlo. No te borrés.

TOP TEN 27
Participá del ranking enviando tus preferencias

ONLY FOR WINNERS 27
Sólo para ganadores, una sección definida por tus records



AÑO 1 - Nº 1
JUNIO 1992
EDITORIAL QUARK



PRESENTACION

Super Nintendo: Super Castlevania IV **14** - Big Run **15**
Nintendo: Robin Hood **18** - Snow Brothers **19**
Game Boy: The Flash **32** - Adventure Island II **32** - Home Alone **33**
Mega: Golden Axe **34** - Quack Shot **35**
Master: Bonanza Brothers **40** - Running Battle **40** - Cyber Shinobi **41**
Game Gear: Sega Chess **44** - Woody Pop **44** - Space Harrier **44**
PC: Martian Memorandum **48**

ESTRATEGIA

Super Nintendo: F-Zero **16**
Nintendo: La Sirenita **20** - Los Simpson **22** - Batman II **30**
Mega: Toe Jam & Earl **36**
Master: Captain Silver **42**
PC: Prince of Persia **46**

TRUCOS

Super Nintendo: Super Mario World - Gradius III - Super Castlevania IV **15**
Nintendo: The Legend of Zelda - Lone Ranger - Zanac - Pow **18**
Knight Rider - Low G Man - Star Soldier - Wrestlemania **19**
Game Boy: Go! Go! Tank - Operation C - Ninja Boy - The Hunt for Red October **33**
Mega: Burning Force - Mystic Defense - Saint Sword - Sonic - Valis 3 - Inspector X -
NHL Hockey - Stormlord - M-1 Abrams Battle Tank **35**
Master: Golfmania - Rastan Saga - Xenon 2 - Astro Warrior - Psicho Fox -
Gain Ground - Flinstones **41**
Game Gear: Fantasy Zone - Rastan Saga - Super Monaco GP - Pacman **45**
PC: The Secret of Monkey Island - Police Quest - Wings of Fury **47**

ACTION GAMES



RANKING DE LOS JUEGOS NINTENDO EN LOS EE.UU.

Pocas novedades en el último ránking de juegos de la revista Nintendo Power. Super Mario Bros. 3 continúa inamovible en su primer puesto. Tortugas Ninj a 2 recuperó el segundo lugar, desplazando a Final Fantasy al tercero. Quien cayó mucho fue el juego de los Simpsons: de quinto pasó al óctavo lugar. Otra sorpresa fue Super Mario Bros.2, que no estaba entre los diez primeros y este mes apareció... al último, pero apareció. Veamos entonces el ránking de los 10 más populares de Nintendo Power.

Colocación	Nombre	Meses en el ranking
1	Super Mario Bros 3	26
2	Tortugas Ninja 2	11
3	Final Fantasy	16
4	Battletoads	4
5	Crystalis	12
6	Dragon Warrior 2	12
7	Mega Man 3	11
8	The Simpsons	8
9	Tetris	22
10	Super Mario Bros 2	37

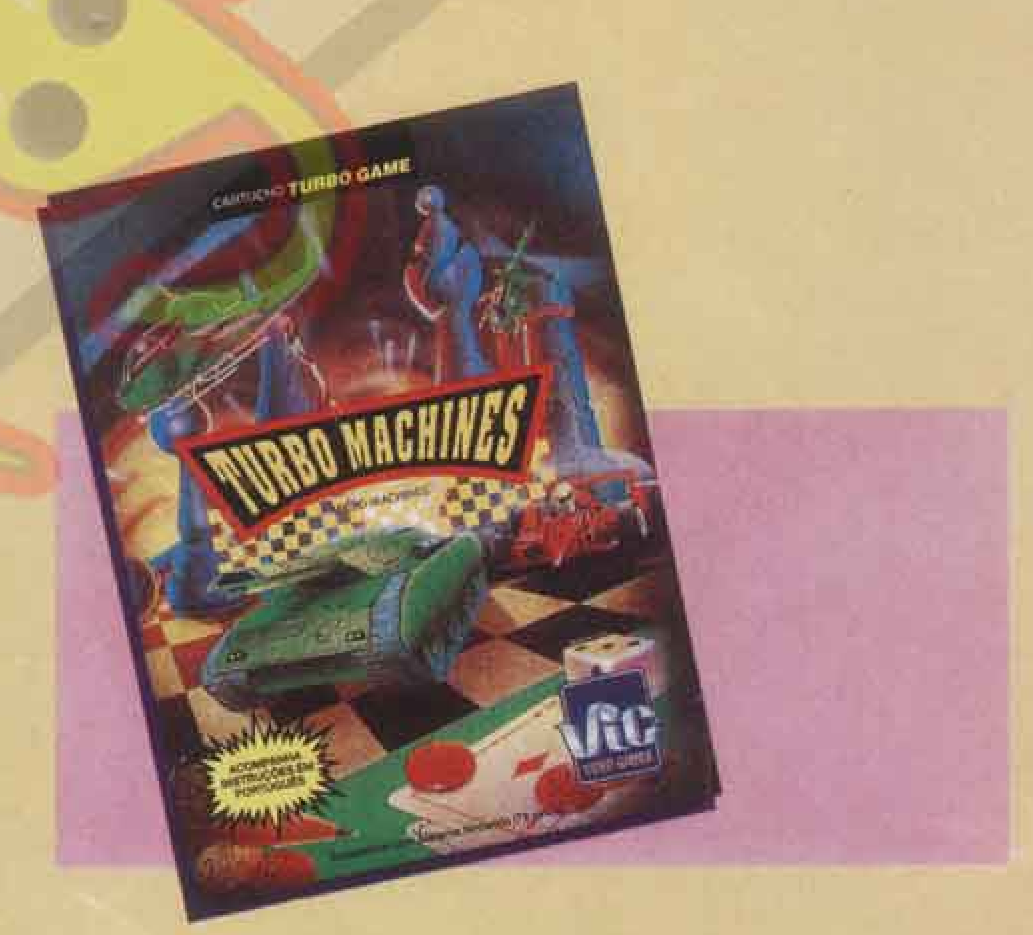


S H O T S

CENTROS DE DIVERSION, LA NUEVA BATALLA

Para arrinconar todavía más a su archienemiga, Nintendo de Japón acaba de entrar al millonario negocio de los centros de diversión electrónica. Estos lugares son el paraíso de los gamemaníacos, donde pueden encontrar decenas de máquinas de fliperama con los juegos de mayor éxito de Famicom, Super Famicom y Game Boy. Quien también desea experimentar un nuevo juego antes de comprar puede pilotearlo en máquinas espaciales llamadas "test play". El primer centro de diversión (Nintendo Entertainment) fue inaugurado recientemente en la región de Tokio, Japón, y ya se está convirtiendo en un centro de los gamemaníacos. Muchas otras tiendas como éstas serán abiertas en todo el país en los próximos meses: el objetivo de Nintendo es llegar a 3.000 de ellas en el espacio de un año.

Los centros de diversión electrónica son un negocio muy lucrativo para Sega de Japón. La empresa es dueña de 180 centros y participa en la administración de otros 1.000 en todo el país. En los Amusement Centers de Sega están reunidos los increíbles "arcades", como el R360, simulador espacial cuya cabina gira 360 grados, o el Time Traveller, primera máquina de juegos con imágenes holográficas.



TURBO MACHINES

Turbo Machines (Micro Machines) es una movida carrera de vehículos en miniatura, muy conocida por los aficionados a los autitos de colección. Aunque esté basado en una miniatura es una gran propuesta.

El jugador puede elegir entre 12 corredores diferentes, cada uno más alocado que el otro, y vehículos como autos deportivos, tanques de combate, lanchas o helicópteros.

GAME GENIE PARA GENESIS!

Camerica, fabricante del Game Genie, accesorio que enloquece los juegos de Nintendo, va a lanzar este año, en los EE.UU., una versión del aparato para el Genesis. Para quien no está en onda, Game Genie es un adaptador para acoplar entre el cartucho y el videojuego, y capaz de modificar las características del juego. Con él, los personajes ganan superpoderes, vidas infinitas, invencibilidad, Continues infinitos... ¡una locura! Imaginate con todas esas ventajas un juego como Gaiares. Va a ser una fiesta.



Atención a los juegos que van a aparecer en los próximos meses para el CD ROM del Mega Drive. SimEarth, el sucesor de SimCity, es uno de ellos. En vez de administrar ciudades, el jugador tendrá en sus manos todo un planeta, influyendo en el equilibrio ecológico, en el comportamiento de los mares, montañas y atmósfera. Se trata de cuidar bien al planeta, de lo contrario pueden aparecer razas muy extrañas que lo invadirán. Otros títulos confirmados son Rad Mobile y Power Drift, dos juegos de pilotos que cuentan con nuevos recursos y músicas. Phantasy Star IV es otro juego ya en vista para Mega CD, que trae imágenes digitalizadas y pista sonora bárbara. Este Mega CD va a dar que hablar.





UN NUEVO ATARI MAS POTENTE

Hace algunos meses Atari había desistido de producir el Panther, su videojuego de 16 bits.

De repente, la empresa vuelve a ser noticia con una revelación sorprendente: ahora, está desarrollando un sistema de 32 o hasta incluso 64 bits. ¡Faah! El nuevo sistema tendrá el nombre de Jaguar y su configuración final (32 ó 64 bits) todavía está por definir. Lo que Atari quiere es crear un ultravideojuego que funcione con mucho más que un simple cartucho, que tenga entrada para CD ROM, teclado, computadora, disk drive y modem. Esto ya no es más un videojuego, es una central de juegos. El Jaguar puede ser tan versátil hasta el punto de aceptar los propios cartuchos del Linx, videojuego portátil de Atari. Un producto con tantas cualidades parece que va a costar un... ojo de la cara. Pero ésa no es la intención de Atari: jura que Jaguar sólo saldrá de los laboratorios si consiguen darle un precio competitivo. ¿Fecha de lanzamiento? Entre finales de 1992 y principios de 1993.


Edificio de Nintendo of America, Seattle (Washington, EE.UU.)



Sede de Nintendo en Kioto, Japón.

EL IMPERIO DE NINTENDO

Una empresa que fabricaba naipes

La vida de los japoneses nunca más fue la misma. Después que Nintendo lanzó su famoso videojuego en el Japón, en 1983, comenzaron a ocurrir cosas inesperadas en ese país. Muchas personas pasaban la noche haciendo largas filas ante la puerta de los comercios, aguantando el frío y la nieve para comprar un nuevo cartucho. Consumidores enloquecidos llenaban los escritorios de la empresa con pedidos de productos. Y hasta los estudiantes comenzaron a "hacerse la rata" para frecuentar tiendas de videojuegos. Todo esto para tener un codiciado lanzamiento de Nintendo, la empresa que les llenó la cabeza a los japoneses.

Esta empresa es ahora una superpotencia. Sus maquinitas de 8 bits vendieron más de 50 millones de unidades sólo en el Japón y en los EE.UU. Este número corresponde a las poblaciones de Portugal y España juntas. ¿Sabés cuántos cartuchos de videojuegos se vendieron en Japón y EE.UU.? Sólo 400 millones. Es un juego que no acaba más. Porque sólo estamos hablando del sistema de 8 bits: Game Boy y Super NES no entran en el asunto (todavía).

EL PRIMER PRODUCTO FUE EL HANAFUDA, UNA BARAJA JAPONESA



Y pensar que Nintendo comenzó como un modesto fabricante de cartas de Hanafuda, una especie de baraja japonesa. Otra sorpresa: fue fundada hace más de un siglo, en 1889. El negocio de las barajas prosperó: el fabricante llegó hasta a producir cartas con personajes de Disney. En la década de 1950, adoptó el nombre de Nintendo y construyó su sede en la ciudad de Kioto, donde está hoy.

Fue sólo en 1974 que la "Gran N" entró al ramo de los productos electrónicos. Sus primeros inventos fueron las máquinas de juegos para "game centers". Después, con Mitsubishi, creó el videojuego con microprocesador o microchip (del tipo que existe hoy). ¿Se acuerdan de esos relojes pulsera que tienen un minijuego? Invención de Nintendo, en 1980.

En el año de 1983, finalmente, la empresa lanzó el Family Computer (Famicom) en Japón, videojuego de 8 bits que se transformaría en una fiebre mundial. Después, vendrían el Game Boy, el Super Famicom... en fin, el éxito. No es por casualidad que Nintendo facturó, en 1991, la miseria de 3,4 billones de dólares.



EN 1991, FACTURO LA INCREIBLE SUMA DE 3,4 BILLONES DE DOLARES

SU "HOT LINE" EN LOS EE.UU. TIENE 400 EMPLEADOS Y YA ATENDIO A 20 MILLONES DE LLAMADAS

¿Qué más hace Nintendo aparte de videojuegos? Muchas cosas. En Japón, mantiene cursos para formar a sus futuros programadores de juegos —cualquiera puede participar. Otra actividad interesante fue la creación de una red de informaciones financieras a la que las personas pueden tener acceso a través de su propia consola Famicom. Sólo que, en lugar de un juego, lo que aparece en la pantalla de la TV son informaciones sobre el mercado de acciones, cotizaciones del dólar y otros datos que los adultos, principalmente, adoran consultar. En el futuro, la empresa quiere ampliar las funciones de su red para informar también sobre cosas relacionadas con la salud, educación, etc. Los videojuegos ahora sirven para muchas cosas más que divertirse.

La filial de los EE.UU. creó varias maneras de informar a sus gamemaníacos. Allí existe un servicio telefónico con 400 empleados que resuelven las dudas de los jugadores afligidos. Desde 1985, cuando fue creado, el servicio ya atendió más de 20 millones de llamadas. Otro éxito de Nintendo en EE.UU. son los campeonatos. En 1990, por ejemplo, se promocionó un supertorneo que involucró a jugadores de treinta ciudades y llevó casi todo el año.

¿Quién diría que un simple fabricante de barajas se convertiría en un gigante así? Pero la mayor hazaña de Nintendo no fue sólo transformarse en una de las mayores empresas del mundo: sino haber creado una nueva forma de diversión para millones de personas.

LA PRESENCIA EN EL MUNDO

Con todo esto, claro, Nintendo es el fabricante de videojuegos número uno en todo el mundo. Además de la sede en Kioto, en Japón, la empresa tiene una subsidiaria en Seattle, en EE.UU.: es Nintendo of America, fundada en 1980. Tiene también la Nintendo of Europe, que desde 1990 tiene sede en Frankfurt, Alemania.

LOS GRANDES EXITOS DE NINTENDO

Famicom

Desde su lanzamiento, en 1983, el videojuego de 8 bits de Nintendo ya vendió 16 millones de unidades en Japón, donde también se consumieron 193 millones de cartuchos. En los Estados Unidos, donde la consola se llama Nintendo Entertainment System (NES), se vendieron 32 millones de unidades y 210 millones de cartuchos. Estos datos son del ultimo relevamiento del mercado de Nintendo, realizado en diciembre 1990. Esto significa que hoy, la cantidad de videojuegos en los dos paises puede haber aumentado todavía más.

Game Boy

El videojuego portátil de Nintendo surgió en Japón en abril de 1989. Hasta diciembre de 1990, última estadística oficial de la empresa, ya se habían vendido 4,4 millones de aparatos a los japoneses. Contando también los Game Boy existentes en el resto del mundo, ese número sube a 11,3 millonees. Lo que significa que anda una cantidad increíble de flacos caminando por ahí copados con este simpático aparatito.

Super Famicom

Dos meses antes del lanzamiento en las tiendas japonesas, Nintendo hizo el experimento de aceptar pedidos de los mismos consumidores. Y se llevó un gran susto: un millón y medio de personas querían el nuevo videojuego antes de conocerlo. Como eso era mucho más que la capacidad de producción de la fábrica, se desistió de la idea. Hoy, se calcula que 3 millones de afortunados japoneses tienen un Super Famicom, que fue lanzado en setiembre del año pasado, en los EE.UU., con el nombre de Super Nintendo (o Super NES). Por lo visto, la consola de 16 bits tiene todo para ser un éxito de ventas tan grande como el propio videojuego de 8 bits.

Super Mario, el campeón

De todos los juegos que creó Nintendo, ningún otro vendió tanto como los de la serie Super Mario. La primera versión, Super Mario Brothers, fue la que más facturó: 33,4 millones de copias en todo el mundo. Super Mario Brothers 2 vendió 7,5 millones, y el número 3, 13 millones. La versión del juego para Game Boy es responsable por la venta de 5,2 millones de cartuchos. Y su más reciente aventura, Super Mario World, para el Super Famicom, hasta ahora logró 730 mil copias.

Haciendo cuentas, los juegos de este petiso bigotudo ya vendieron 60 millones de cartuchos en todo el mundo. Esto lo convierte en el personaje más popular de todos los tiempos ... tan popular que está, hoy, en programas de televisión, jugueterías, paquetes de chocolatines, galletitas y un montón de otros productos. En diez años de trabajo (se internó por esos túneles por primera vez en 1981) este simpático plomero italiano ha ganado lo suficiente para jubilarse hoy mismo y vivir millonario para el resto de su vida.



Super Mario, símbolo de la empresa, vendió 60 millones de cartuchos.

El fabricante de Mega Drive y del Master System también es un rey de los salones de juegos electrónicos.

Del corresponsal en Japón, Angelo Ishi

SEGA



Frente del edificio de Sega en Tokio.

COMO EMPEZO TODO

Era una vez un norteamericano que vivía en Japón: David Rosen. En 1950 se ganaba la vida fabricando "flippers" y esas máquinas que tocaban discos en los bares, funcionando con monedas. No se imaginaba el señor Rosen que, 15 años después, se asociaría a una tal Service Games Co., empresa japonesa de juegos electrónicos. Y así nació Sega, una compañía que hoy divierte a millones de personas en todo el mundo con sus videogames y salones de juegos electrónicos.



La historia de Sega comenzó con esas máquinas que tocan música.

Estos son algunos de los genios que crean los juegos

En Sega de Japón trabajan cerca de 2.200 personas, de las que 580 se dedican todo el tiempo a crear juegos. Existe un equipo sólo para imaginar nuevos juegos, otro para dibujarlos, otros para hacer el software, sonido, mecánica y demás partes de los juegos. Estos genios trabajan en la sede de la empresa, que ocupa dos grandes edificios en Tokio, la capital de Japón. Una curiosidad: Sega manda fabricar sus cartuchos en Taiwán, Corea y China. Sucede que en estos países los componentes electrónicos y la mano de obra son más baratos.

Los productos de Sega se venden en 53 países y rinden una facturación de 900 millones de dólares por año. Además de videogames y cartuchos, la empresa fabrica llamativos juegos electrónicos. Otra actividad de Sega es el montaje y administración de salones repletos de juegos electrónicos que los japoneses frecuentan asiduamente para divertirse. Vamos a conocer más detalles de este gigante de los videogames.





El juego Sonic The Hedgehog (Mega) es considerado uno de los mayores éxitos de la empresa.

VIDEOGAMES

Después de algunas experiencias con otros aparatos, Sega lanzó el Master System en 1987. En el Japón, sin embargo, la carrera de este videogame sólo duró dos años. Sega dejó de vender el Master en Japón, según su directorio porque los japoneses querían algo más sofisticado ... y así nació Mega Drive. El otro motivo era que su rival, Nintendo, simplemente se adueñó del mercado japonés vendiendo 17 millones de aparatos (mientras que Sega vendió 1,8 millones). El Master System es hoy más comercializado en los países europeos y también en Brasil, México, Panamá, Venezuela, Chile y Colombia. Hasta ahora, se desarrollaron 150 juegos para esta consola.

Con el Mega Drive, las cosas son diferentes. Sega se enorgullece de haber lanzado una consola de 16 bits ya en octubre de 1988, o sea, dos años antes que su archienemiga Nintendo. Hasta ahora se vendieron 3,65 millones de Megas en todo el mundo (sólo en EE.UU. existen 1,5 millones). Pero el más nuevo videogame de Sega es el portátil Game Gear, lanzado en Japón en octubre de 1990 (al fabricante le gusta lanzar productos en octubre). Hasta ahora se vendieron 400.000 unidades del portátil, que tiene una colección de 21 juegos.

Escena de "Shining on the Darkness", nuevo juego para Mega Drive del tipo aventura. En el mismo, el jugador ve las cosas como si fuera el personaje. El objetivo es rescatar al Rey Storm y la Princesa Clea del Reino de la Oscuridad.

ARCADES



El R360 es un simulador cuya cabina gira 360 grados: realismo puro.

Time Traveler: un juego electrónico de imágenes holográficas

La producción de juegos electrónicos (Arcades), es otra actividad importante de Sega, que se enorgullece de dominar la tecnología de 32 bits (la capacidad de procesamiento de estas máquinas). En esta área, la empresa tiene productos simplemente espectaculares, como el R360, un simulador de vuelo que hace girar al jugador 360 grados.

El G-Loc y el Rad Mobile son otros dos juegos electrónicos de simulación que tienen mucho éxito en Japón.

Ahora, todavía más novedoso es el Time Traveler, primera máquina de juegos electrónicos que utiliza imágenes holográficas. Escenas de actores reales son reproducidas en tres dimensiones dentro del visor de este aparato muy loco, que da la sensación de estar manipulando gente en miniatura. El objetivo es realizar un viaje en el tiempo, que va desde la prehistoria hasta un futuro lejano para rescatar a la princesa Kaira.

Todas éstas y muchas otras máqui-

nas creadas por Sega están reunidas en los "amusement centers" (centros de diversión) que existen en varias partes del Japón. La empresa es directamente responsable por 180 de ellos, y divide con otras empresas la tarea de cuidar otros 100 en ese país. Estos centros de diversión son verdaderos paraísos donde te podés pasar el día entero jugando con máquinas hiperavanzadas. ¿Te imaginás?





En los centros de diversión las personas pasan el dia jugando... es un paraiso

LOS NUEVOS PROYECTOS



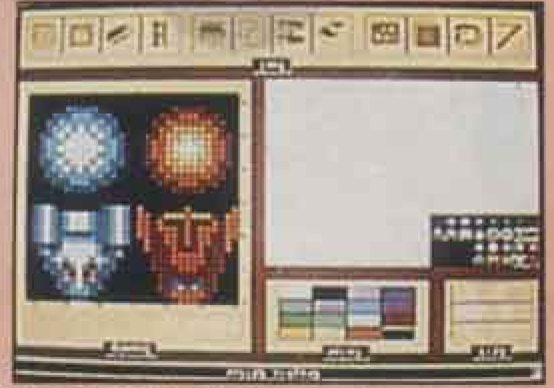
Tera Drive: una mezcla de PC con Mega Drive

El año 1991 trajo muchas novedades para Sega. En mayo, lanzó junto con IBM un producto que es una mezcla de computadora con videogame: es el Tera Drive, micro PC con un Mega Drive embutido. Una de las ventajas es que permite que dos personas la usen al mismo tiempo.

Una de ellas puede jugar su "game" predilecto, mientras la otra hace una tarea de escuela, por ejemplo. A través de un software llamado Puzzle Construction, el usuario de este equipo puede hasta crear un juego usando su imaginación.

Otro hecho que agitó mucho el mundo de los videogames fue el anuncio del lanzamiento del Mega CD, un accesorio para el Mega Drive que utiliza juegos grabados en Compact Disc Laser. El aparato comenzó a ser oficialmente vendido en diciembre de 1991, en Japón.

Entre sus primeros juegos está *Wakusel Woodstock*, juego con seis extraterrestres, uno más loco que el otro, que forman una banda. Sega clasificó este juego como una aventura musical para sacarle el máximo provecho a los recursos del equipo y popularizarlo.



Con el software Puzzle Construction, hacés tu propio juego



Wakusei Woodstock es un juego musical en CD

Otros títulos, que están apareciendo en CD: *Lunar, The Silver Star*, juego de acción con calidad gráfica de dibujo animado.



En Lunar, The Silver Star lo que más sorprende son los gráficos.



Tenka Fubu es un juego en la era medieval japonesa.



En Ernest Evans, el personaje se mueve con gran realismo.

Tenka Fubu, basado en la época en que el Japón estaba lleno de príncipes, castillos y batallas; y Ernest Evans, otro juego de acción en que el fuerte son los movimientos del personaje.

Ahora una noticia de primera mano: Sega se unió a JVC para fabricar un nuevo Mega Drive con CD ROM incorporado. La nueva consola tendrá aun más recursos que la actual y debe ser lanzada al mercado a mediados de este año. Hasta ahora 27 softwarehouses, además de las propia Sega, ya están proyectando juegos para este nuevo equipo.

Super Castlevania IV



Para hacer firuletes con el látigo, mantené el botón que lo acciona apretado y mové el Direccional hacia los lados.

Vamos a ver con más detalles este juego de terror. La historia del mismo, si has jugado las otras tres versiones, te la debés saber de memoria: es la serie de la familia Belmont, de Transilvania, contra la maldición de Drácula, quien la ataca cada 100 años, blablablá. Diferencias con la versión anterior (Castlevania 3), para Nintendo 8 bits: podés hacer mil firuletes con el látigo, acertándole a alguien más arriba tuyo, colgándote de ganchos... bárbaro. Los comandos son más cómodos. Para subir una escalera, por ejemplo, no necesitás más apretar el Direccional hacia arriba. Basta ir andando y Belmont ya engancha la subida, automáticamente. Te vas a divertir mucho con este juego, que tiene gráficos alucinantes y un sonido buenísimo.



Latigazos hacia arriba: presione junto el Direccional ↑ . Use la misma lógica para dar latigazos en diagonal.



Este es el jefe de la primera fase. Protegido encima de la plataforma, azotá con el látigo al caballo y después al jinete. No es muy difícil.

Belmont puede pasar hacia el otro lado de la reja. Estando delante del portón, basta apretar ↑ .



No te olvidés de dar latigazos en las paredes. Algunas tienen regalos escondidos.

Da un latigazo en dirección a la argolla y quedarás sujeto a la misma, pudiendo balancearte como Tarzán. Para regular el largo del látigo, usá el Direccional hacia arriba o hacia abajo.





BIG RUN

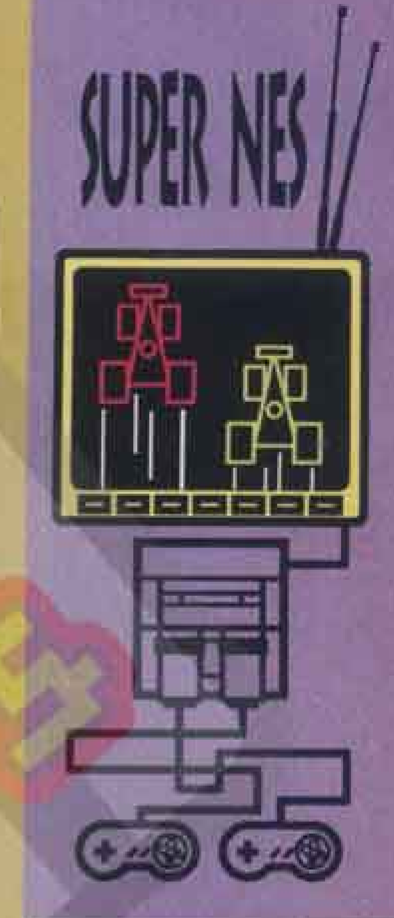
Este juego es una versión muy parecida a una existente en los fliperamas. Conducirás un auto con tracción en las cuatro ruedas por pistas sinuosas, llenas de subidas y bajadas. Los escenarios son calles urbanas o rutas por el medio del desierto. Noches oscuras y tempestades de arena van a perjudicar mucho la visibilidad, pero basta mantener la vista en las flechitas de los bordes superiores de la pantalla ... suben, indicando cuándo tenés que hacer curvas. Pero cuidado con la forma en que manejás el botón Direccional: al colocarlo ↑ ó ↓ alterás la marcha del auto.

El mejor equipo de corredores es el de Jaleco. Elegí ese team para las carreras: son muy buenos.



Comprá todo lo que puedas, aunque esto pueda hacer que el auto pese más al comienzo de la carrera. Otro truco es hacer check-ups cada dos pruebas.

Es preferible sacar el auto del camino que correr el riesgo de un choque. Siempre que puedas, intentá desviarte bastante antes de cruzarte con otro auto.



PRESENTACION & TRUCOS

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

Trucos

SUPER MARIO WORLD

Les daremos algunos trucos para este increíble juego. Vamos a comenzar con algunos secretos del primer mundo, Yoshi's Island.

Yoshi's Island 1 - Al comienzo de esta fase, exactamente arriba de la primera depresión en el suelo, existen algunas navecitas y una luna que da tres vidas. Tenés que usar la capa voladora para llegar allí.

Yoshi's Island 4 - Al entrar en el primer tubo morado de esta fase, vas a parar en una pantalla con los cactus con cara de gato. Solamente el Yoshi podrá librarte de estos enemigos, engullendo pedazo a pedazo. Cuando haga esto, cuidado con las partes que sobran ... pueden caer sobre Mario.

Primero Iggy's Castle - Mario puede derribar las tortugas que están del otro lado de la reja. Basta llegar bien cerquita de ellas. Si la tortuga está del lado derecho, usá el botón Y para darle un puñetazo. Si estuviera del izquierdo, usá el botón X.

GRADIUS 3

¿Querés equipar tu nave, desde la salida con todas las armas? Entonces experimentá poner en pausa el juego y usar la secuencia ↑, ↑, ↓, ↓, L, R, L, R, B, A, y Start.

CASTLEVANIA 4

Ahí van unos passwords amigos para que comiences el juego en una fase más avanzada.



2.ª FASE

P			
M			C
	C		
P	P		

3.ª FASE

P			M
M			C
	C		
C	P		

4.ª FASE

P			C
M	P		C
	M		M
	P		

5.ª FASE

P			
M			C
	C		M
P	C		

F-ZERO

Además de disfrutar de las emociones y pistas tan completas de este excelente juego de conducción, los verdaderos winners están descubriendo una nueva forma de diversión: desafiar a los amigos a auténticos campeonatos en el primer circuito, el Mute City. El trazado de esta pista favorece la velocidad y la técnica, y para bajar el tiempo de cada vuelta es necesario actuar de forma muy estudiada. En esta estrategia, te damos 10 consejos para bajar el récord de Mute City y consagrarse campeón en los desafíos.



1. ELECCION DEL AUTO

Sugerimos que optés por el Fire Stingray. Su aceleración no es nada excepcional, pero este auto tiene una excelente estabilidad, derrapando poquísimo en las curvas. Su velocidad máxima es de 457 km/h, y sube a más de 500 km/h con el turbo.

2. ELECCION DEL RIVAL

Cuando estés entrenándote solo, elegí el auto Golden Fox como rival. Este adversario tiene una aceleración muy rápida, característica que lo favorece mucho en la largada ... en el punto número 4 sabrás por qué.

3. ESPERANDO LA LARGADA

Cuando el auto está en la línea de largada, esperando el momento de salir, quedate con el botón B presionado. Si lo soltás, el motor se apagará. No es necesario presionar el Direccional en este momento.



4. LARGADA

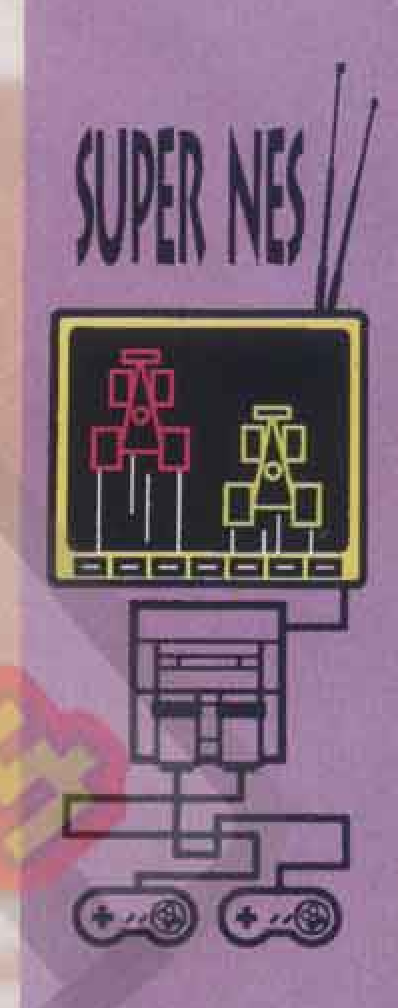
Si no conseguís salir al frente, llevá tu auto hacia la izquierda. Tu rival, que viene detrás y con todo, chocará tu auto y lo lanzará hacia adelante. Por esto es bueno elegir el Golden Fox como adversario: la aceleración del mismo es muy fuerte, y así el impacto del choque resultará en mayor impulso para tu auto. La misma maniobra debe ser repetida un poco más adelante, cuando el Golden Fox intente superarte de nuevo.





5. EL USO DE LA RAMPA

En la primera vuelta, en que estarás sin el turbo, es buen negocio tomar la rampa. Como ya habrás visto, la misma aumenta la velocidad de tu auto mientras el mismo está en el aire. Cuando el auto toca el suelo, sin embargo, pierde un poquito de velocidad. Por esto, en las vueltas en que estás usando el turbo, NO tomés la rampa, ya que con ella no conseguirás aumentar todavia más tu velocidad.





6. TOMANDO LAS CURVAS

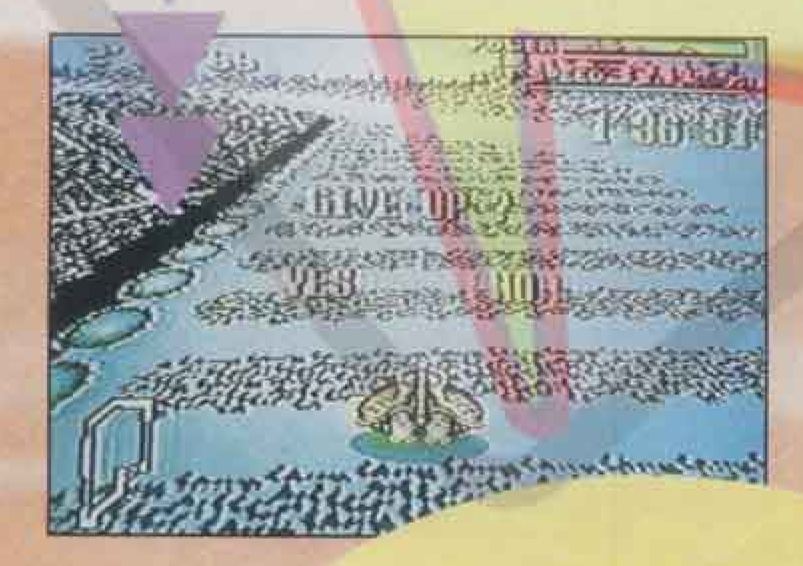
Es importante memorizar bien el trazado del circuito. Cuando estés ya bien ducho, sabiendo exactamente lo que viene adelante, podrás planear cómo tomar las curvas. Usá la regla básica de los pilotos: si la curva es a la derecha, tenés que entrar en ella por el lado izquierdo de la pista y cortarla diagonalmente.

ESTRATEGIA

7. VELOCIDAD EN LAS CURVAS

En la pista Mute City no es necesario frenar en las curvas, ni en la del codo, que es la más cerrada. Al entrar en la curva, sacá el dedo del acelerador o usá las partes ásperas de la pista, pero nunca frenés. Al pasar la mitad de la curva salí acelerando. Para conseguir un buen tiempo, tenés que hacer las curvas, como mínimo, a 470km/h.





8. EL USO DE LAS LIJAS

Las lijas son las partes ásperas de la pista. Al pasar por ellas tu velocidad disminuye debido al roce. Usálas para desacelerar en las entradas de las curvas, pero evitalas cuando no quieras perder velocidad.



9. TURBO

Cada vez que cruzás la línea de llegada, ganás un turbo. Para hacer un buen tiempo, es necesario andar con el turbo todo el tiempo. El mejor lugar para accionarlo es sobre la lija, para compensar la pérdida de velocidad que ésta causa.

10. PIT

Si no chocás, tu Power no disminuye. Así, es posible pasar una carrera entera sin usar el Pit, el cual te hace perdeer algunas fracciones de segundo.

Presentación

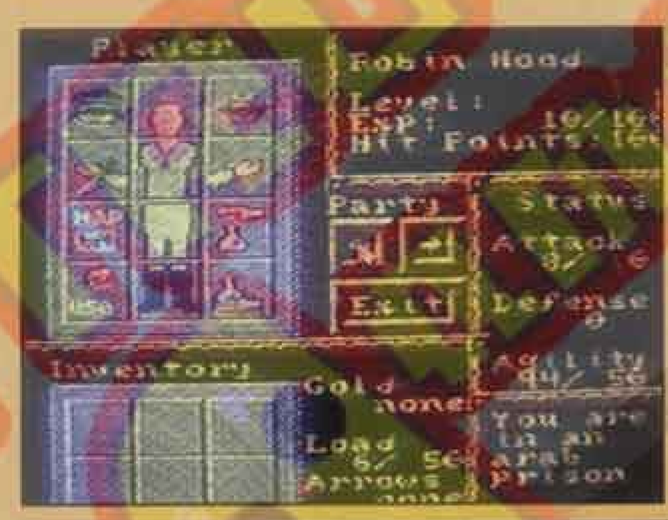


Si te gustan los juegos en los que es necesario pensar, además de simplemente actuar, éste te gustará. Dependiendo de tus decisiones, la historia tomará un rumbo diferente. Como el juego sigue fielmente la historia de la película Robin Hood (con Kevin Costner) te recomendamos que la veas para entender bien cómo ocurren las cosas. Todo comienza en la prisión en Jerusalén, de donde Robin Hood escapa con dos amigos. Después, al volver a Inglaterra, Robin decide vengar la muerte de su padre y librar al reino de la terrible dominación del sheriff de Nothingham. ¿A propósito, cómo andan tus conocimientos de inglés? Vas a necesitarlos.

Es muy importante entender las leyendas del juego. Estudiá el significado de las palabras siguientes.

Conversar → Mirar → Tomar → Buscar → Jugador → Salida





Al seleccionar la opción Player, caerás en este cuadro que te muestra la situación de cada personaje: fuerza, armas, etc.



En las salas de la prisión, en Jerusalén, no todas las salidas son fáciles. A veces es preciso revisar las paredes o el suelo.



Cuando encuentra un enemigo, Robin saca la espada y lucha a muerte.



Trucos

THE LEGEND OF ZELDA

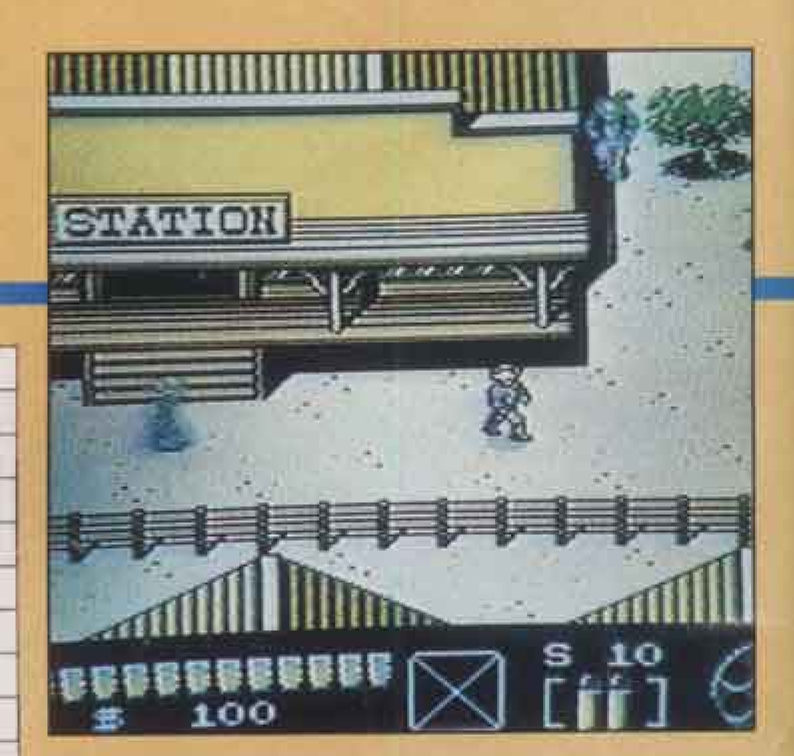
¿Encontrás muy difícil este juego? Entonces te damos este dato para facilitarte vida. Cuando estás saliendo de una zona, fijate que, si reventás todos los enemigos de una zona, y enseguida te vas, cuando volvés los encontrás a todos ahí nuevamente. Pero si en vez de eso, dejás un único sobreviviente, al volver sólo él continúa en la pantalla ... los otros no vuelven más. ¿Esto ayuda, no te parece?

LONE RANGER

Con este "password" (santo y seña) entrarás a una zona de selección de etapas y tendrás derecho a comenzar el juego con $9.999, 10 barras de dinamita, 50 cargas de balas, y un arma: 0810 7830 3251 2.

ZANAC

Si apretás el Reset 13 veces y después el Start, ¿sabés qué pasa? Entrás en el modo de selección de etapas.



POW

Preparate para entrar al juego con 21 vidas más. Usá el código A, B, B, ↑, ↑, ↓, ←, y Start durante la pantalla de presentación.

SNOW BROTHERS

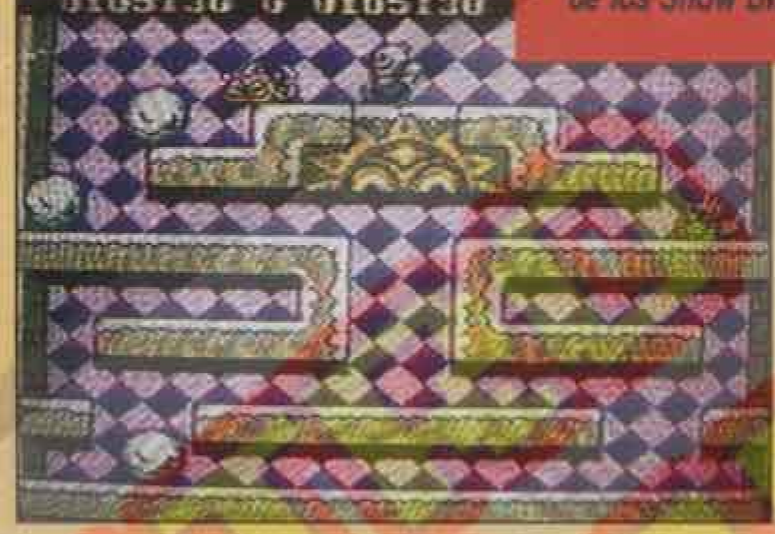




PRESENTACION & TRUCOS

El nefasto rey Scorch siempre le tuvo bronca a Whiteland, el reino dirigido por los príncipes Tom y Nick. Hasta que un día descubrió cómo neutralizar el poder de los hermanos reinantes: congelarlos. Los pobres niños ricos son entonces transformados en muñecos de nieve.

Pero incluso así, resuelven ir tras Scorch en su propio castillo para recobrar su forma humana. A pesar de que la historia parece una aventura, este juego es del tipo rompecabezas. En el castillo existen salas con plataformas que forman varios dibujos, y los hermanos de nieve sólo cambian de fase después de eliminar a todos los guardias de Scorch que existen en cada una.



A veces surgen frascos con pociones que, cuando se toman, aumentan los poderes de los Snow Brothers.

Este juego también tiene jefes. Para derrotar al primero, basta quedarse plantado en esa plataforma. Cuando el monstruo esté debajo, tirale bolas de nieve. Cuando esté arriba, usá los tiros congelantes.

Los Snow Brothers tiran bolas de nieve que transforman a sus enemigos en grandes pelotas. Después, tiralos hacia abajo por las plataformas y ellos derribarán a los otros enemigos.







KNIGHT RIDER

La selección de etapas de este juego puede conseguirse con la siguiente combinación de comandos: manteniendo el Reset apretado, poné A, B y ↓. Cuando aparece Devon, seleccioná Mission o Drive y aparecerá la pantalla para elegir fase.

LOW G MAN

¿Qué tal comenzar el juego con 99 vidas, bumerangs, bolas de fuego y bombas? Digitá simplemente SHOT en la pantalla de "password".

STAR SOLDIER

Ponele turbinas a tu nave. Cuando aparezca la pantalla de presentación, presioná 10 veces el Select del control 1. Después, en el control 2, mantené apretadas las direcciones ↓ y →, junto con las direcciones ↑ y ← en el control 1. Soltá todos los botones y presioná Start. Tu nave surgirá en la pantalla más potente que nunca.

WRESTLEMANIA

Está atento. Los objetos extraños que aparecen en la pantalla tienen funciones importantes. Fijate en la tabla cuáles son y para qué sirven:

Objeto	Función
X dorada	Revitaliza el poder de Hulk Hogan
Pisada	Aumenta el poder de Andre, el Gigante
Señal de dólar	Revitaliza el poder de Ted Dibiase
Llamas	Incendia a Bam Bam Bigelow
Violón	Restaura las energías de Honk Tonk Man
Anteojos oscuros	Aumenta las energías de Randy

SUPERESTRATÉGIA

NINTENDO

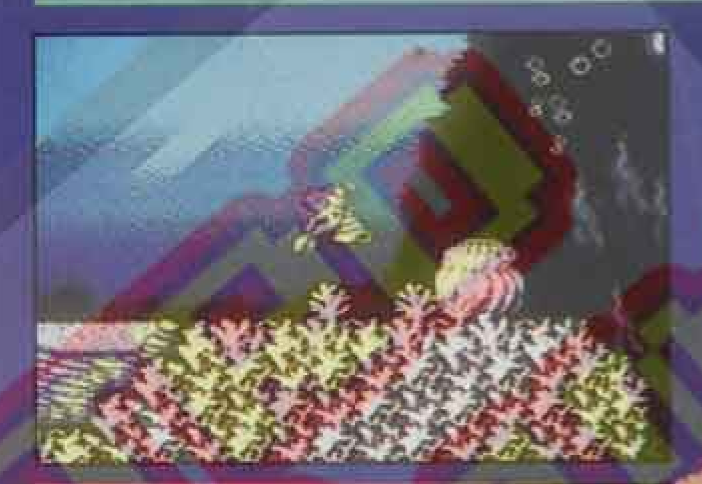
THE LITTLE MERMAID™



Basado en el film de Walt Disney, este es un juego no muy complicado, corto y divertido de jugar.
La tarea consiste en ayudar a la sirena Ariel en su lucha contra Ursula, la malvada reina que domina el fondo del mar. La única arma con que cuenta Ariel son las burbujas de aire que salen de su cola cuando ella se mueve. Usalas para atrapar los pececitos y con las manos tiralos contra los obstáculos y enemigos.

Piloto: Marcos Roberto de Lima Ioiô

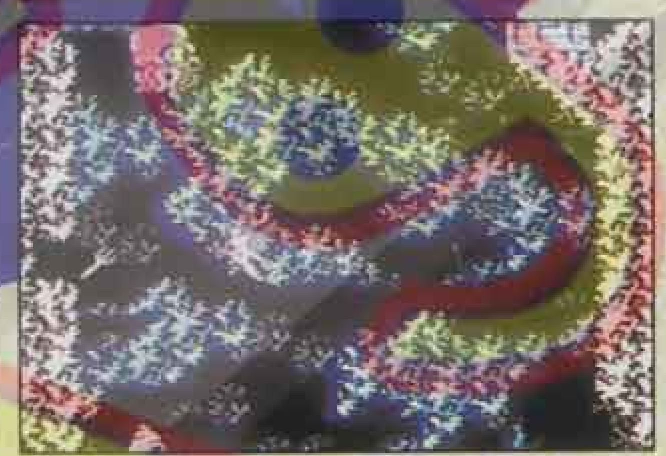
SEA OF CORAL



Ariel también puede agarrar algunos objetos como las conchas. Tiralas en los baúles y de ellos saldrán items que aumentan su poder.



Sobre esta piedra existe un item escondido, usando la cola de la sirenita barré toda el área hasta que aparezca un pipa que te da puntos.

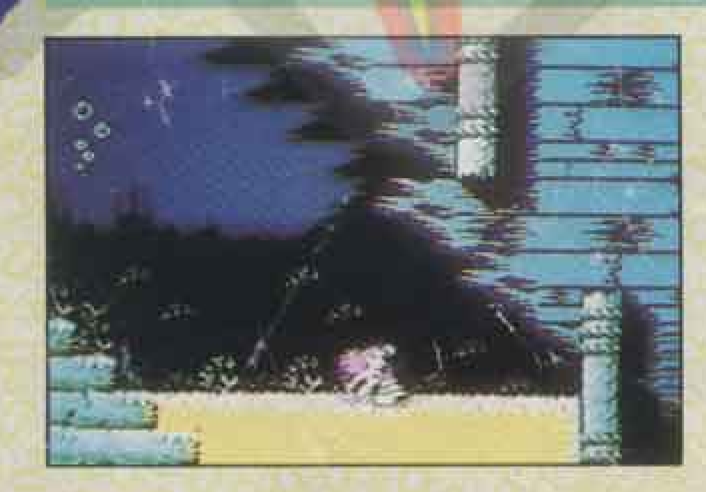


En esta parte hay varias aberturas en la roca, tirá peces dentro de los agujeros y surgirán sorpresas, como el garfio, que también te da puntos.

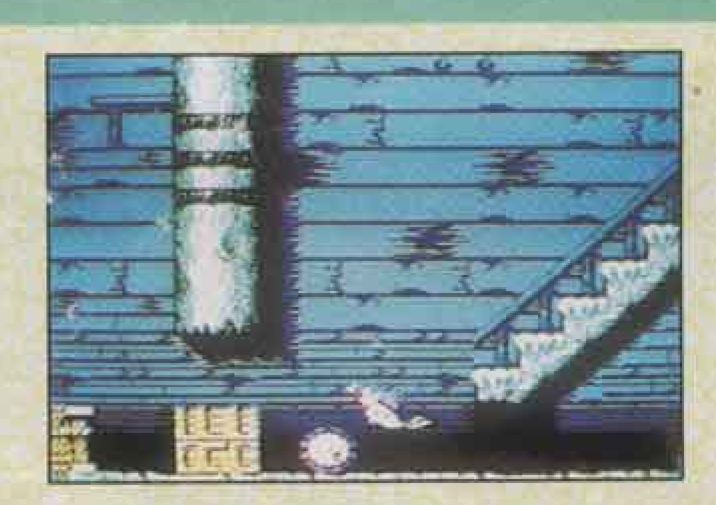


El jefe de esta parte es un tiburón enojado. Para vencerlo basta atrapar los peces que pasan por allí y tirarlos contra el villano.

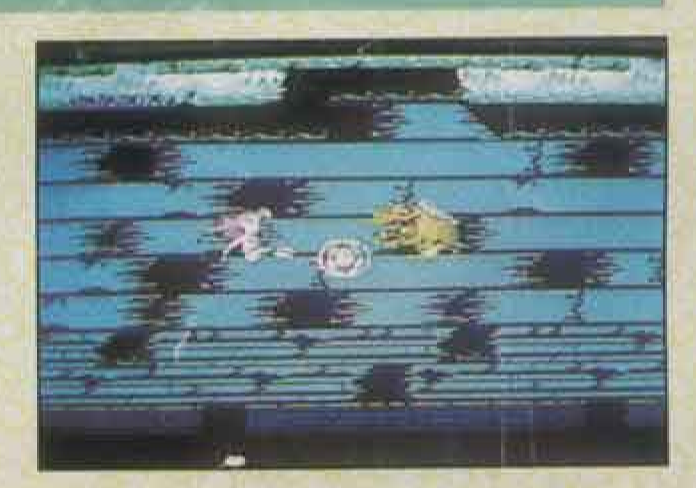
SUNKEN SHIP



Siempre que encuentres un banco de arena removelo con la cola, en este hay una concha que será muy útil para llegar a los peces.



Si le das un coletazo al barril se caerá y rodará por la escalera y terminará golpenado el arcón. Pero este golpe sólo tiene efecto si Ariel tiene fuerza suficiente. ¿De acuerdo?

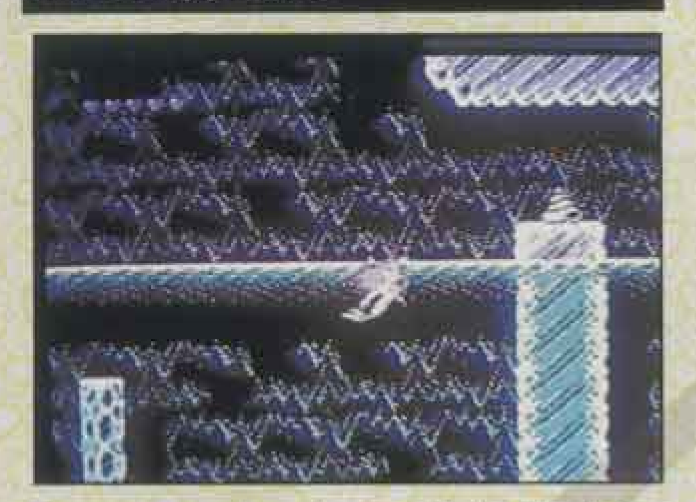


Para vencer a las morenas la táctica es tirarles burbujas con cangrejos dentro.

SEA OF ICE



Fijate bien, en estas aberturas en el hielo también hay premios.



Para pasar con la concha para el otro lado (acepta este consejo, lo vas a precisar), tirate sobre la plataforma de hielo, salta para el lado derecho y toma nuevamente la concha.



El jefe de esta fase es un lobo marino que cuando llega justo al borde de la plataforma puede ser alcanzado por una burbuja de peces, probá.

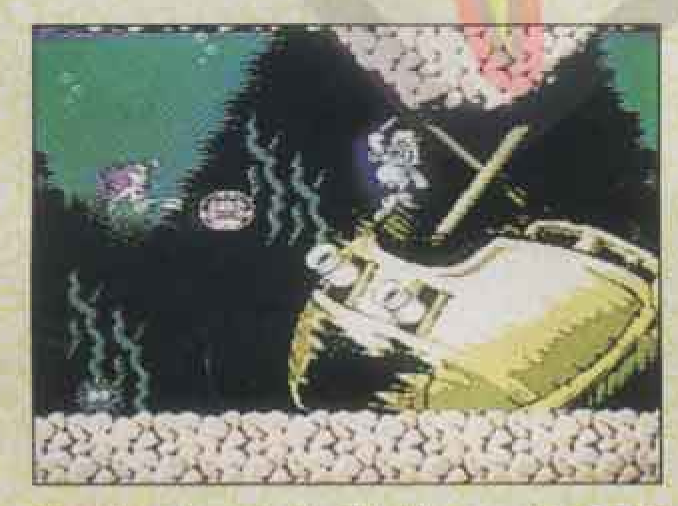
UNDERSEA VOLCANO



Al pasar entre dos bancos de arena, con dos ojitos atentos, tené cuidado, estos ojos son de un pez escondido que está loco por comerse a Ariel.



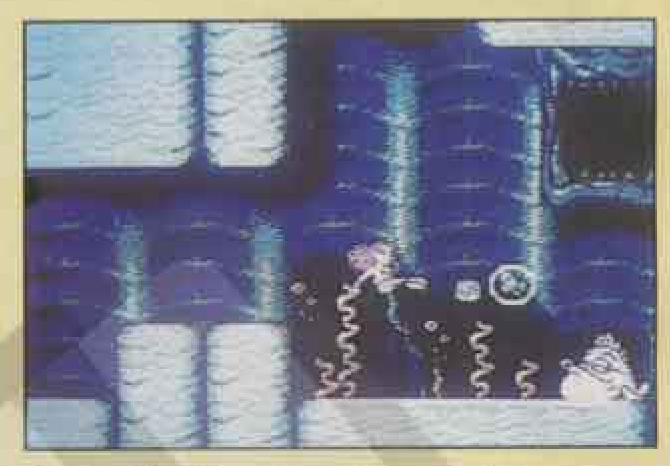
Aquí podés apartar las piedras abriendo camino para llegar abajo.



Ahora llegaste a otro temible jefe, pero los cañones del barco hundido sueltan peces, agarralos y tiráselos al hipocampo.



URSULA'S CASTLE



En los laberintos del castillo seguí a las víboras. Ellas te llevarán para lugares donde podrás encontrar las cosas.



En el castillo vive Ursula, cuando te encuentres con ella usa el viejo truco de las bolas, ella es vulnerable en la cabeza.



Antes de llegar al final hay más de un encuentro con Ursula. Ella puede ser derrotada con la misma táctica, pero cada vez su resistencia será mayor. Atacala con burbujas y veremos si la malvada resiste o no.



El fin. Ariel cumple su misión, derrota a Ursula y vuelve a la tierra, donde conoce a su príncipe y los dos vivirán felices para siempre.

SUPERESTRATÉGIA

NINTENDO

THE SIMPSONS

Mientras la familia Simpson mira un programa de televisión, Bart está inquieto. Sale a pasear y... ¿qué ve? Nada menos que una invasión de extraterrestres que pretenden dominar la Tierra. Sólo Bart puede impedirlo. Usando anteojos especiales de luz infrarroja, tendrá que encontrar a los mutantes disfrazados de gente. Además, Bart debe recoger, esconder o dañar los objetos que los ETs necesitan para construir una máquina del mal. Así es *"Bart Simpson Contra los Mutantes Espaciales"*, un juego de habilidad y lógica que posee trucos y mañas muy inteligentes, además de secretos increíbles. Los hermanos *Christian*, de 17 años, y *Michel Zaharic*, de 14 años, son campeones en este juego y enseñan en esta edición cómo llegar hasta la última fase del juego, con un final buenísimo. Los hermanos Zaharic dedicaron tres meses a completar las misiones del juego, que **ACTION GAMES** da con exclusividad.

Fase 1: Calles de Springfield
El objetivo aquí es pintar, destruir, esconder o modificar los objetos de color morado. La creatividad es lo que más vale en esta fase.

1. Para conseguir tomar la vida bien en la punta del edificio, saltá sobre el tacho de basura con los dos botones presionados.

3. Si te subís al banquito de la cabina telefónica y seleccionás las monedas en el marcador de elementos, podrás telefonear a Moe's.

2. Tomá la lata de spray y volvé al comienzo de la fase para pintar los objetos morados.

4. Bart hace una de sus conocidas tretas al tipo del bar y él queda furioso. ¿Adiviná de qué color es la ropa de él?



5. Detenete en la ferretería y comprá una llave inglesa y una llave para puertas. Esta última te será útil en la estrategia 14.



8. Sólo el balde de pintura es capaz de cambiar de color el toldo. Usá la bolita que anda rodando por el suelo, abajo, o subí a la ventana y arrojá el balde.



9. Aquí vas a usar la bombita por primera vez. Tírala al suelo y el pajarito morado huirá asustado de su jaula.



6. Con la llave inglesa abrí la toma de agua y despintá el toldo morado allí cerca, que está pintado con pintura fresca.



7. En la tienda de Mel's, abastecete de cohetes y bombas. Te garantizamos que te van a ser muy útiles.







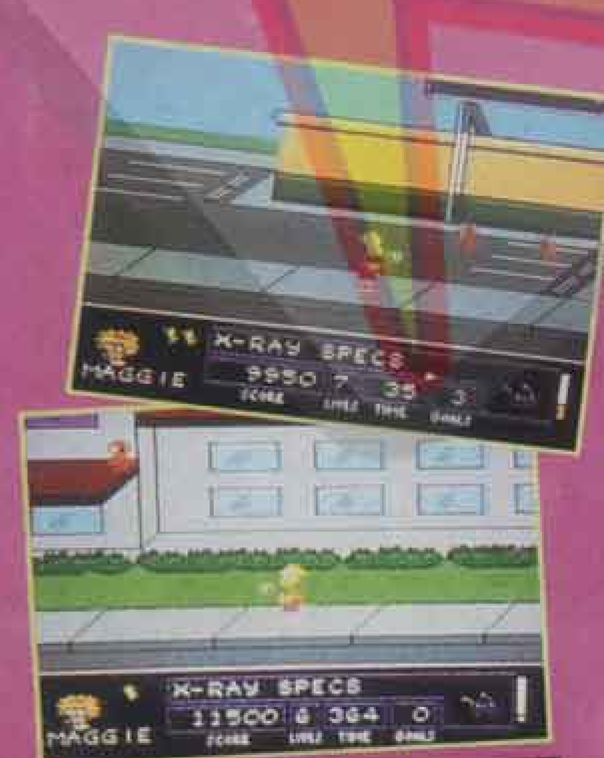
10. La placa en el pasto dice "No Pasar". Pero Bart desobedece la orden y... ¿sabés qué ocurre? Surge un guardián morado que le tira la bronca.



11. En el brazo de la estatua hay un pajarito morado. Soltá un cohete sobre él y saldrá volando.



12. Saltando adelante del décimo matorral, después de la lata de spray, encontrarás una vida escondida.



13. Tirá un cohete para encender el cartel luminoso del boliche. También se deben usar cohetes para decolorar las ventanas moradas.



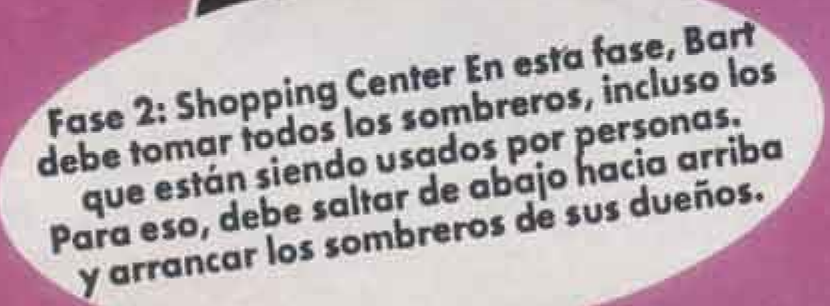
14. La llave de la puerta que tomaste antes sirve para abrir puertas que te llevarán a otros lugares de la fase. Si tu marcador de tiempo está cerca de los 400 ó 200, utilizá la puerta de la casa de reposo para volver al comienzo de la fase. Saldrás cerca del cine.



15. Ahora, podés ver que los horarios de las sesiones del cine son 2.00 y 4.00 horas. Cuando tu marcador alcance 400 ó 200, saldrá un chico con ropa morada del cine.



16. El tipo del brazo roto al final de la fase tira bolitas, pero vos tenés la misma arma presionando el botón B. Esquivá los tiros de él, tirá tus bolitas e intentá también alcanzarlo con la bola de boliche que Maggie tira en tu dirección.



Fase 2: Shopping Center En esta fase, Bart debe tomar todos los sombreros, incluso los que están siendo usados por personas. Para eso, debe saltar de abajo hacia arriba y arrancar los sombreros de sus dueños.



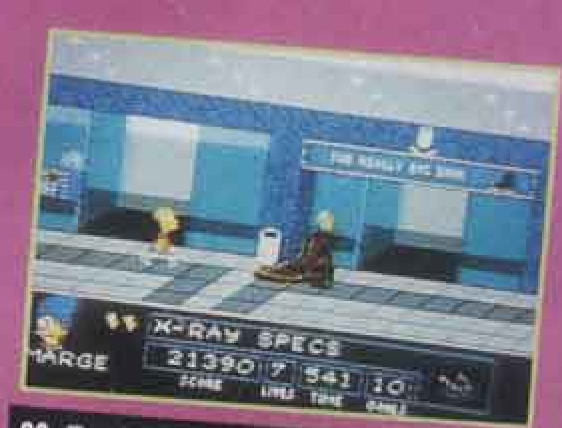
17. En la segunda fase hay un modo más fácil de atravesar el cemento fresco. Da tres saltitos sobre el segundo almohadón y saldrá deslizándose hasta alcanzar el otro lado.



18. Saltando varias veces encima de los ceniceros pueden surgir moneditas o vidas. Experimentá.



19. El tipo del traje azul no entregará su sombrero con facilidad. Cada vez que estire el brazo, saltá para esquivar su tiro. También es un alienígena disfrazado.



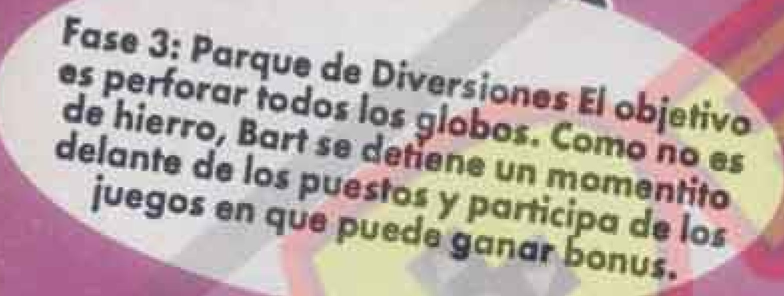
20. También tendrás que tomar el sombrero del tipo dentro de la bota. Quedate siempre cerca de ella y no dejés que te pise.



21. El sombrero de copa no está sólo de adorno: también está para que vos te lo lleves.



22. Al final de la fase, te vas a encontrar con un loco que intentará acertarte con una valija. Hacé que el hechizo se vuelva contra el hechicero: saltá en ella para hacer que vuelva hacia arriba.



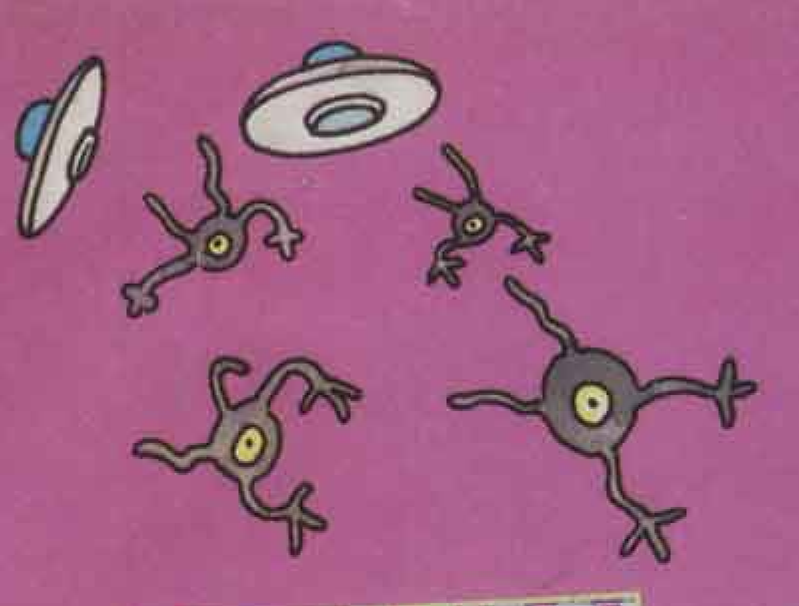
Fase 3: Parque de Diversiones El objetivo es perforar todos los globos. Como no es de hierro, Bart se detiene un momentito delante de los puestos y participa de los juegos en que puede ganar bonus.



23. Imaginate si Bart Simpson no va a hacer alguna broma en el parque... Para esto, apretá el botón direccional hacia arriba. En el primer puesto tenés que tirar sobre las caretas formando una línea o una columna.



24. En la ruleta valdrá la suerte. Elegí un número y suerte.





25. En el puesto de los globos, el objetivo es acertar a los que tienen el mismo color. Mirá en la base de la pantalla el color de los globos a los que tenés que acertarles.



26. En el puesto de los patitos, practicarás tu puntería. Acordate que los rojos valen más.



27. En este muro tenés una honda. Tomala para acertar a los globos del parque.



28. Para participar del juego del medidor de fuerza es preciso subir la escalera y saltar desde arriba en la plataforma. En la subida, cuidado con las bolitas que caen por la escalera.



29. Llegando arriba, ves quien estaba tirando las bolitas. Dale un hondazo y no molestará más.



30. Saltando desde arriba y cayendo sobre la plataforma, la bolita del medidor alcanzará la campana y vos ganarás tres monedas. En el panel del costado surgirá la cabeza de la estatua de la primera fase que, si la llevás, te dará invulnerabilidad temporaria.



31. Hacé que este payaso tome un baño. Tirando al blanco, caerá como un patito a la pileta.



32. Entrando en la Fun House, la primera imagen que tenés es la de las puertas. Elegí una de ellas, saltá en su plataforma, y ellas cambiarán de lugar. Solamente una quedará como estaba: es en ésa que tenés que saltar enseguida. Hacé esto varias veces, hasta salir de esta pantalla.



33. El vientito que sale de los tubos puede sostener a Bart por algún tiempo. Aprovechá para atravesar este lugar.



34. En la boca de este enorme payaso tenés una vida y una sala de monedas. Saltá a la plataforma entre los ojos y la misma descenderá hasta la boca. Quedate a la derecha de la plataforma sino la otra no aparecerá. Una vez que surja la segunda plataforma, a la derecha, saltá hacia ella, y de allí, a la garganta del payaso.



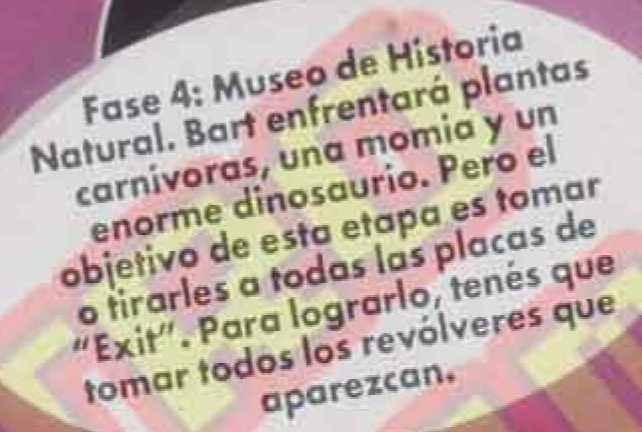
35. Esta es la copada sala de monedas que vas a conocer enseguida.



36. En el eje central de la rueda gigante hay otra vida extra. Podés saltar hacia allí sin miedo.



37. Al final del parque de diversiones encontrarás un tonto de pies grandes. Justamente los pies son su punto débil: pisalo sin compasión. Lisa te ayudará tirando pesadas bolas de boliche sobre la cabeza del enemigo.



Fase 4: Museo de Historia Natural. Bart enfrentará plantas carnívoras, una momia y un enorme dinosaurio. Pero el objetivo de esta etapa es tomar o tirarles a todas las placas de "Exit". Para lograrlo, tenés que tomar todos los revólveres que aparezcan.



38/39. Al comienzo de esta etapa, aparece una caja de vidrio con una vida adentro. Para tomarla, saltá tres veces sobre la caja. Para tomar las monedas, saltá sobre la moldura de arriba del cuadro de esta sala.



40. Hay también un obstáculo con cuatro haces de láser que guiñan en secuencia. Para superarlo, saltá cuando el haz de láser esté en el agujerito de arriba.



41. Subí en el tronco con ramas y saltá hacia la izquierda. Tomá el primer revólver.



42. Después, en el tercer tronco, subí en él y saltá hacia arriba del yacaré.



43. Para esquivar las piedras que caen movete sobre el yacaré. Tenés que ser rápido e ir saltando sobre los yacarés, ya que los mismos se hunden.





44. Subite en los troncos y tirá sobre el monito. No te olvidés de tomar el revólver.



45. Para matar la planta carnivora no gastes municiones tirándole. Salta detras de ella y despues tres veces en su cabeza.



50. Cuando el pilar comience a bajar van a caer piedras del techo y toda la pantalla empezara a temblar. Entonces movete bien rapido sino no vas a tener tiempo de esquivar las piedras.



46. Para obtener invulnerabilidad temporaria, saltá tres veces sobre la caja de vidrio que tiene la cabeza de Jebediah Springfield.



51. Enseguida aparece una momia. Salta tres veces en su cabeza y la misma se volvera un monton de trapos.



47. En esta parte Bart solo debe pisar en los ladrillitos rojos.





48. Cuando aparezca una pared de piedras amarillas salta rapido en los ladrillos que salen de la pared.

52. En el rio de lava, espera la piedra color de rosa, que desciende en su lecho, hasta que llegue a la altura de la cabeza de Bart. Salta sobre ella para atravesar hacia el otro lado.



49. En la sala con las estatuas egipcias, salta en la cabeza de las estatuas y toma las llaves, un total de seis. A medida que las vas recogiendo, empieza a surgir del suelo un pilar. Subite a el.



53. En el lago de petroleo, salta del rabo del dinosaurio al cuerpo y despues a la cabeza, que se mueve.

TOP TEN

¿CUAL ES TU JUEGO PREFERIDO?

TOP TEN es el ránking de los diez juegos predilectos por los gamemaníacos que acompañan a **ACTION GAMES** todos los meses. Participá enviando el cupón completo o una fotocopia del mismo.

TOP TEN - ACTION GAMES
Azcuénaga 24, 2º piso, Of.4, (1029) Cap.Fed.

Nombre del Juego ....

Modelo de consola ....

Nombre ....

Dirección ....

Localidad .... CP ....

Provincia ....

Edad .... Teléfono ....



SOLO PARA GANADORES

Ese puntaje que tanto te costó lograr y que te pone reloco podés inmortalizarlo en nuestras páginas. *Only for Winners* publicará los mejores puntajes que lleguen a nuestra redacción cada mes. De esta forma tu éxito será un desafío para todos los gamemaníacos.

Sólo tenés que enviar una fotografía de la pantalla en la que figure ese puntaje tan preciado, podés hacerlo con cualquier cámara fotográfica teniendo como precaución apagar todas la luces de la habitación. Aunque la foto no sea de lo mejor la aceptamos igual, lo que importa es el puntaje. Sumá puntos y envianos la foto con todos tus datos, te esperamos hasta el quince de cada mes.



54. Un pterodáctilo viene volando en tu dirección. Saltá por encima de él.



56. Saltá tres veces en la cabeza del tipo con barba, de anteojos y corbata.



57. Para circular por los compartimientos de cada uno de los seis pisos, Bart necesita las señas que tiene Lisa (fijate en la tabla referente a los pisos). Solamente un ascensor va al subsuelo. Además de éste, existen otros dos más. Uno que va del primero al tercero y al quinto, y otro que va sólo del segundo al cuarto.



55. Para pasar por el enorme dinosaurio, saltá en las plataformas invisibles (indicadas en la foto) y de ahí hacia la cabeza de él, saltando tres veces.

Fase 5: Instalaciones de la Usina Nuclear
El objetivo en la última fase es juntar todos los cilindros verdes con plutonio y llevarlos al reactor. Esta etapa es larga y llena de detalles. Tenés que tener buena memoria y un buen sentido de dirección para entender todas las entradas de las puertas de las escaleras y de los ascensores. En esta fase participan todos los miembros de la familia Simpson y son aliados importantes para Bart.



58. Bart no puede cargar más que cuatro barras. Pasaselas a Marge, que ella las llevará hasta el reactor. Hacé que Bart descienda hasta el subsuelo y ahí él mismo colocará los cilindros en el reactor.

PERSONAJE	FUNCION
LISA	Pasa las señas de las puertas de los compartimientos de los pisos
MAGGIE	Ayuda a Bart a llevar el último cilindro para el reactor. Cuando el mismo esté con 15 apoyate en ella y presioná el botón B.
MARGE	Si Bart pasa junto a ella, presioná el botón B que Marge llevará los cilindros al reactor.
HOMER	Destruye todos los enemigos en la pantalla cuando Bart le pasa la caja de bizcochos.

PISO	COLOR	SEÑA
1	gris	14
2	lila	32
3	verde	11
4	azul	41
5	morado	21





59. Además de los cilindros, los pisos contienen cajas con rosquitas. Bart las toma y las usa para pedir ayuda a Homer y así eliminar todos los enemigos de la pantalla.



60. Para entrar en el ascensor, apretá el botón direccional hacia arriba. Presionando el mismo botón hacia la derecha o la izquierda seleccionás el piso. Después de elegir el piso, presioná el botón B.



63. Tambien en el quinto piso, en la puerta del lado derecho, tenes mas cajas de bizcochos.



61. Para subir o bajar por las escaleras, presioná el botón B y el direccional hacia arriba o hacia abajo (depende de dónde quieras ir) al mismo tiempo.





64. Cuando Bart consigue completar quince cilindros de plutonio, se apoyara en su hermanita Maggie. Ella lo ayudará de manera sorprendente.



62. Para tomar las vidas que están encima de las puertas de los ascensores, saltá en uno de los extinguidores de incendios que están en la pared. En el quinto piso, para tomar la vida sobre el ascensor, subite al extinguidor de la derecha.



65. Finalmente, Bart consigue salvar a Springfield de los invasores espaciales. Como recompensa, su rostro será incluido en el Monte Rushmore, en el parque Yellowstone, al lado de los cuatro presidentes más importantes que tuvo ese pais: George Washington, Thomas Jefferson, Abraham Lincoln y Theodore Roosevelt. Y ahora, Bart Simpson.



Azcuenaga 24 - 2º - Of. 4
1029 - Buenos Aires - Argentina
Tel. 951-6239 - Tel-Fax 952-3834

Editor Elio Somaschini

Director Claudio E. Veloso

Publicidad Juan C. Botana

Distribución
Capital
Mateo Cancellaro e hijo
Echeverría 2469 5º C - Capital
Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Santa Magdalena 541 - Capital
Uruguay
Berriel y Martínez
Paraná 750 - Montevideo - R.O.U.

Impresión Editorial Antártica S.A. - Chile

ACTION GAMES es una publicación mensual de Editorial Quark SRL, adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.

Esta versión en castellano de AÇAO GAMES es publicada mediante convenio y bajo licencia de Editora Azul, Sao Paulo, Brasil.

AÑO 1 - Nº 1 - JUNIO 1992



BATMAN II

El Retorno del Guasón

El Guasón es un tipo lleno de trucos. Imaginate que no murió después de caerse desde arriba de la catedral, al final del juego Batman, y ahora vuelve para terminar con la paz de Gotham City (Ciudad Gótica). Pero, esta vez, se encontrará con un Batman con nuevas armas y poderes. Veamos los desafíos de este nuevo juego.

LAS NUEVAS HABILIDADES DEL HEROE

* Derribar a los enemigos más débiles con "carritos", usando los botones ↓ y A. Eficiente también para zafar de tiros.

* Tirar hacia arriba, usando ↑ y B.

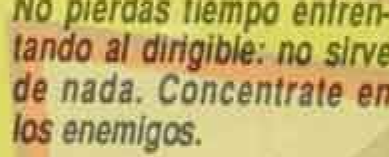
* Cambiar de armas. Cada letra del símbolo del arma corresponde a un tipo diferente. La N es de Sonic Neutralizer; C, de Cross Bow; B, de Batarang; y S, de Shield Star. Presionando el botón de tiro por más tiempo, las armas adquieren un efecto diferente.

* Viste armadura. Coleccionando los símbolos esféricos a lo largo del juego, Batman gana una armadura de efecto temporario y poderes especiales.

LAS FASES *El juego tiene siete fases en total, cada una con dos subfases, además de la pantalla del jefe. Vamos a verlas y preparate para lo que te espera.*

FASE 1

Batman comienza su trayectoria en una especie de castillo. Este comienzo es muy fácil: basta subirse a las plataformas, desviar obstáculos y enfrentar pocos enemigos.

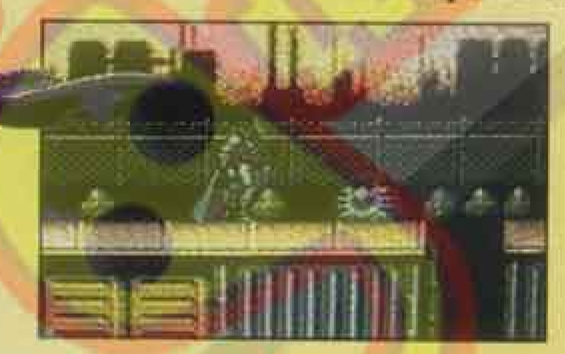


Pantalla 1 - 2: *No pierdas tiempo enfrentando al dirigible: no sirve de nada. Concentrate en los enemigos.*

Pantalla 1 - 3: *Aquí te encontrás con el villano de la etapa. Enfrentalo a pecho descubierto, pues la energía de él es menor y se acabará antes que la tuya. Usá el arma N.*

FASE 2

La acción comienza en una especie de almacén, donde es necesario subir plataformas, tomar elevadores y saltar charcos electrificados. Después, Batman da un vuelito y enfrenta peligros a altas velocidades. Esta etapa no tiene jefe.



Pantalla 2 - 1: *Aquí encontrarás varios cargadores de armadura. No dejés de tomarlos.*



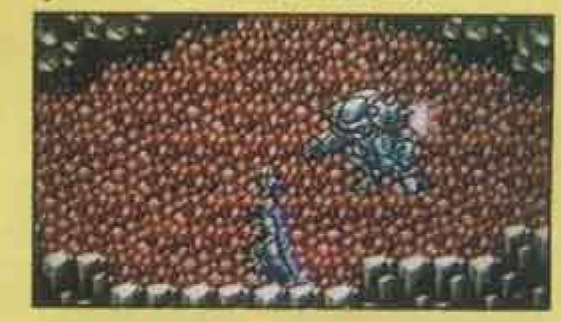
Pantalla 2 - 2: *Con un batipropulsor Batman vuela y detona los objetos. Sólo los "erizos" son indestructibles: desviate.*

FASE 3

Ahora, Batman enfrenta una tempestad de nieve llena de peligros. Cuidado al andar sobre puentes: tienen agujeros. En el hielo liso, el héroe resbalará. La pantalla siguiente es una especie de mina llena de cintas transportadoras y tornillos amenazantes.



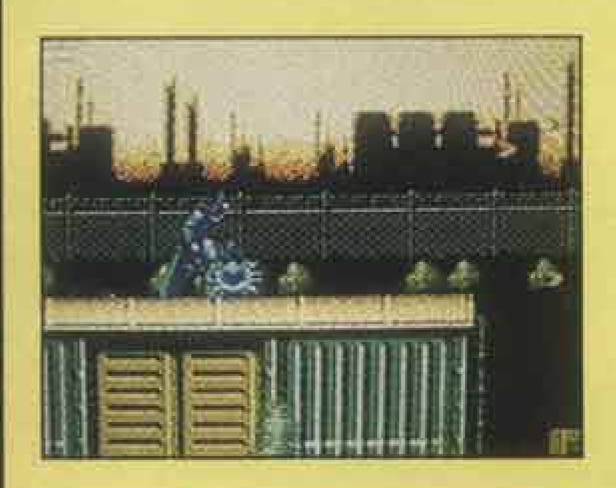
Pantalla 3 - 1: *El abominable Hombre de las Nieves arroja remolinos de viento para empujarlo hacia los pozos. La mejor arma para usar contra él es la S.*



Pantalla 3 - 3: *Terminada la fase de la mina, encontrás un robot grandote y extraño. Se mueve despacio. Es fácil derrotarlo.*

FASE 4

La acción comienza sobre el techo de un tren en movimiento… y Batman haciendo de surfista ferroviario. Después aparecerá en otro almacén, donde hombres del Guasón intentan acertarle con enormes barriles. En esta pantalla, Batman debe tomar elevadores, en los que es seguido por máquinas voladoras.



Pantalla 4 - 1:

Matones voladores intentarán arruinar el surfing ferroviario de Batman. Como vas a encontrar muchas cosas para recargar la armadura, no será difícil usarla en esta fase.



Pantalla 4-3:

Esta criatura mecánica colgada del techo no ofrece muchos peligros. Quedate en el costadito, tirándole con el arma B (que da tiros teleguiados).



FASE 6

El hombre murciélago está ahora en una especie de base militar. Los obstáculos son cintas transportadoras, plataformas que se caen cuando las pisa, etc. Una armadura va bien aquí.

Pantalla 6 - 2:

¡Seguí a ese tanque! Pero no te quedés detrás de él, pues por donde pasan sus orugas, el suelo se desmorona. Abrí fuego contra el tipo que tira bombas desde adentro del tanque, usando el arma N.



Pantalla 6 - 3:

Por fin el Guasón muestra la cara. Pero sólo para provocar un poco. Viene a bordo de una pequeña nave que tira burbujas de jabón. Para escapar de estos proyectiles, usá ese movimiento del carrito. Cuando los tiros paren, corré hacia abajo de la nave y mandá tiros N al villano.

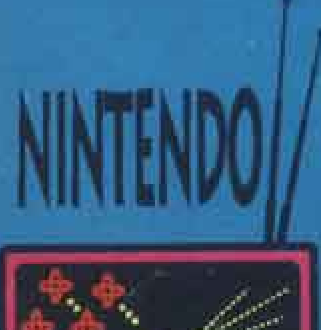
FASE 5

En las cloacas de Gotham City es importante no dejarse llevar por las corrientes de agua. Atención a esas cositas rojas que caen con la corriente: son minas que explotan cuando las tocás.



Pantalla 5 - 2:

Batman vuelve a volar, esta vez por un feo pantano. Hay tiros de misiles por todos lados, pero por lo menos todo puede ser destruido.





FASE 7

Después de toparse por primera vez con el Guasón, Batman aparece en una selva llena de peligros. En la misma vas a encontrar objetos voladores no identificados que surgen en bandadas. Es inútil destruirlos, solamente desviate. Saliendo de la selva vas a encontrar un escenario cibernético en que hay muchas plataformas que caen. Cuidado.



Pantalla 7 - 2:

Detrás de la máscara de acero está el Guasón. Primero, detoná las bolitas azules de la izquierda (que envían tiros). Luego, protegido en el lado izquierdo, tirá con el arma S al medio de la careta. Con esto, el Guasón resultará desenmascarado.

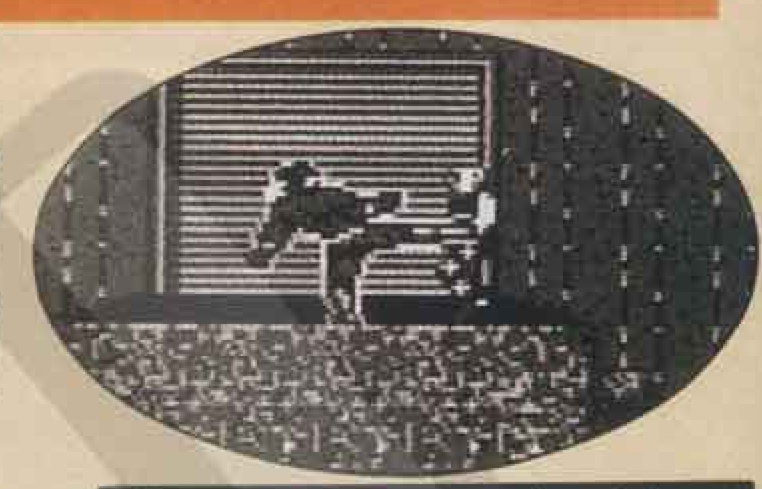
Pantalla 7 - 2:

Una vez caída la protección del Guasón, el mismo enviará dos tipos de tiros en tu dirección. Tenés que desviarte de ellos a toda costa, pues la energía del enemigo es mucho mayor que la tuya. Al zafarte de una batería de tiros, corré hacia el centro de la pantalla y tirá con todo al Guasón. ¡Y tené mucha paciencia, porque derrotar a este villano demora un pedazo!



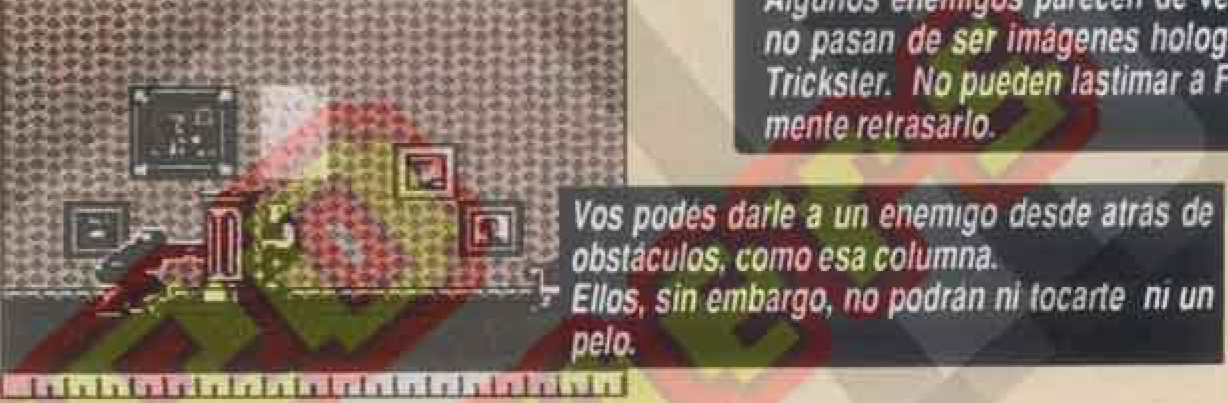
THE FLASH

Desde febrero, en los Estados Unidos, tienen la aventura del héroe más rápido del mundo en el Game Boy. The Flash es un juego con trece fases del tipo "saltar y golpear". El bandido Trickster huyó de la cárcel y minó toda la ciudad con bombas. Primero, es preciso desarmarlas; después, preocuparse por los enemigos que infectan los escenarios. Pero no te preocupes, que vas a tener tiempo ... ¿al fin, éste es o no el juego de Flash? Truco: apretando los botones A, B y el Direccional hacia cualquier lado, el personaje sale picando y muestra toda su velocidad.



Algunos enemigos parecen de verdad, pero no pasan de ser imágenes holográficas del Trickster. No pueden lastimar a Flash; solamente retrasarlo.

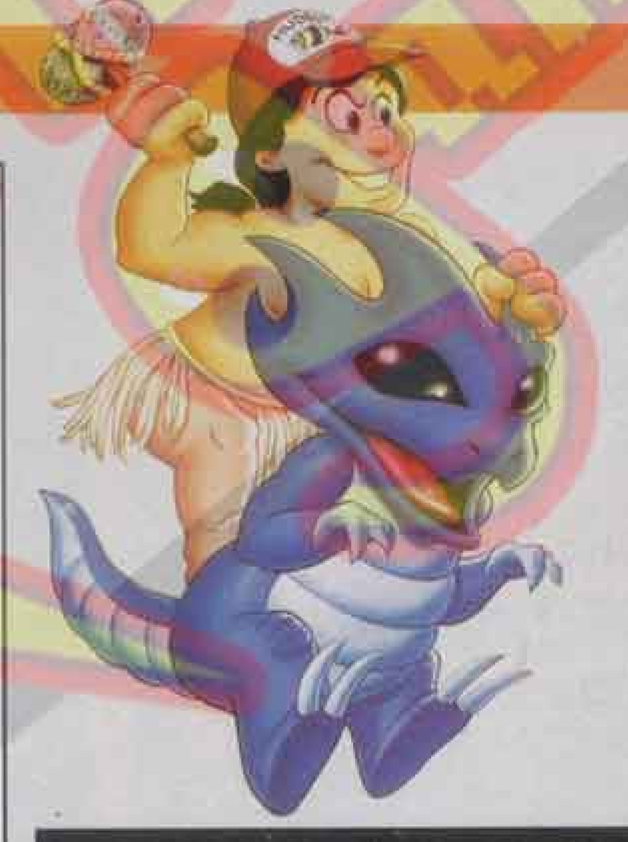


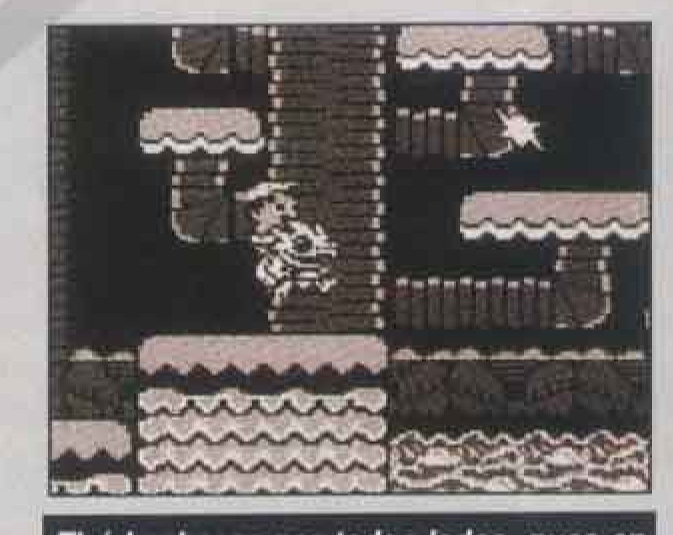


Vos podes darle a un enemigo desde atrás de obstáculos, como esa columna.
Ellos, sin embargo, no podran ni tocarte ni un pelo.

ADVENTURE ISLAND

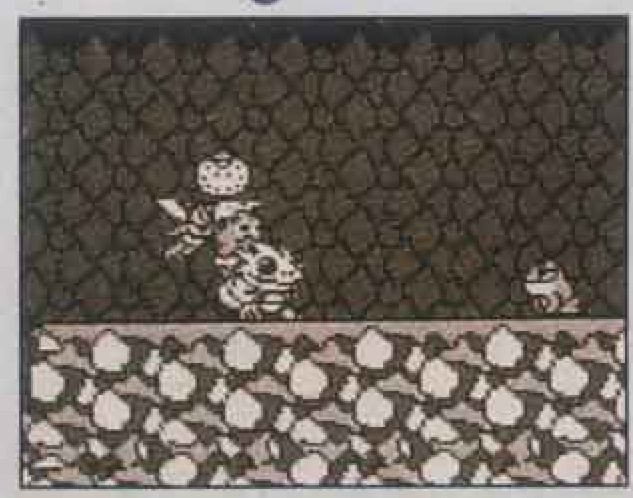
El Game Boy agregó, a comienzos de este año, un juego igualito al Adventure Island 2, del Nintendo 8 bits. Este juego cuenta la historia de Master Higgins, un bravo hombre de la selva que tiene como misión rescatar a la princesa Tina de la dominación de Evil Doctor. Para esto, debe dar una vuelta por ocho islas, cada una con un escenario específico y desafíos diferentes: saltar obstáculos, correr, nadar o andar en skate. Con su hacha, Higgins tiene que romper los huevos que encuentre en su camino, liberando cosas. Una de las cosas que pueden surgir de adentro de los huevos son dinosaurios amistosos, capaces de solucionar los mayores problemas para Higgins: pueden volar, nadar o golpear enemigos con sus colas.



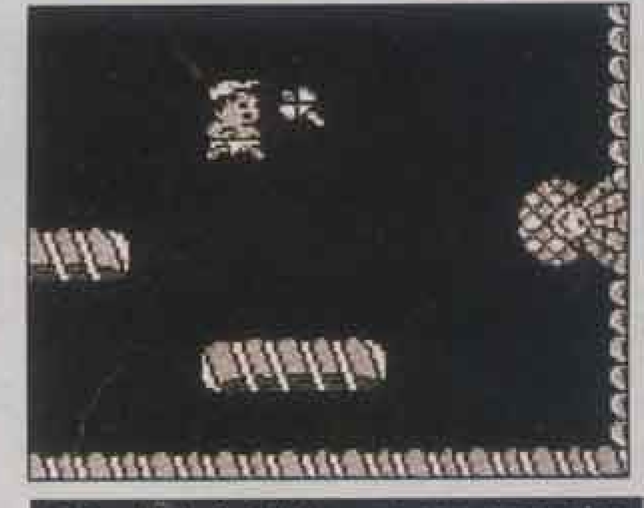


Tirá hachazos por todos lados, pues en una de esas podés encontrar huevos escondidos.





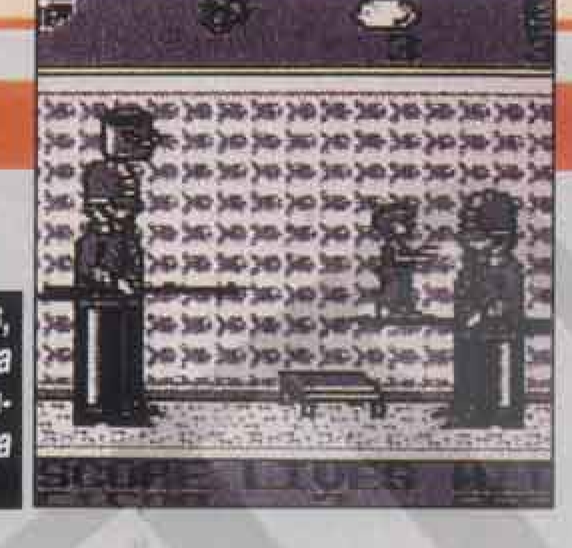
Si te alcanzan mientras estás encima de un dinosaurio o skate, no perderás la vida, sino solamente el artículo usado.



Al final del nivel 1, hay una asquerosa planta carnívora. Para eliminarla, tirá las hachitas en la posición que muestra la foto.

HOME ALONE

Si te encantó la película Home Alone (Mi Pobre Angelito), te vas a enloquecer con este juego. Comandando al endiablado pequeño Kevin, que fue olvidado por la familia que sale de viaje, tenés que tomar objetos valiosos de la casa antes que los ladrones Marv y Henry. O sea: vas a tener que ser tan despierto y creativo como Kevin en la película. Para recargar las energías, contás con deliciosos pedazos de pizza. Y esa loción para afeitarse de papá (que hace que Kevin se lleve las manos a la cara y grite) garantiza invencibilidad temporaria. ¡Que te diviertas!



Para librarte de los bandidos, podés guiarlos en dirección a los pedazos de juguetes desparramados por el piso. Se van a dar un buen golpe.



Kevin también tiene armas para atrapar a Marv y Henry, como su pistola de agua ... que tiene tiros ilimitados.

GAME BOY



PRESENTACION & TRUCOS

Trucos

GO!GO!TANK

Comienzá el juego con siete naves extras. Durante la pantalla de presentación presioná ←, ↑, →, ↑, ←, ←, ↑, →, ↑, ←, ↑, → y Start.

Si esto solo no basta, probá esto para hacerte invencible, durante la pantalla de presentación poné ←, ↑, →, ↑, ←, ←, ↑, →, ↑, ←, ↑, ← y Start.

OPERACION C

Aquí va una maña para encontrar power-ups escondidos. En la fase 5, atravesá la parte de las máquinas que sueltan burbujas, dejando la última bien en el costado izquierdo de la pantalla. Date vuelta hacia ella y tirá a las burbujas hasta que aparezca un power-up. ¿Si no fuera por este truco, la vas a pasar mal, eh?

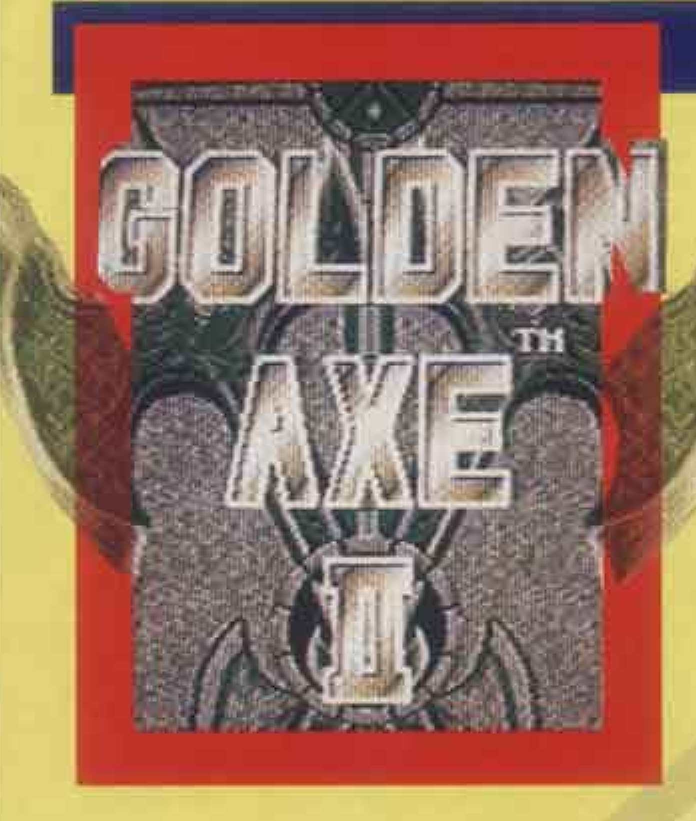
NINJA BOY

Para hacer la selección de etapas, esperá la pantalla de presentación y entonces presioná la secuencia de comandos ↑, ↑, ↓, ↓, A, B, A, y B. Enseguida, presioná simultáneamente A y Start. Aparecerá el mensaje W 1-1 en el borde superior izquierdo de la pantalla, y entonces basta con usar el botón Direccional para cambiar los números de las etapas. Además de seleccionar fases, comenzás el juego con 80 luchadores y 99 Miracle Kicks.

THE HUNT FOR RED OCTOBER

¿Te interesa comenzar el juego con 25 submarinos o bien, si preferís, 25 misiles? Iniciá normalmente el juego y esperá que aparezca el mapa. Entonces, tomá los botones A y B, presioná Select, ↑ y ↓. Este comando te dará 25 submarinos. Para obtener 25 misiles, repetí todos los comandos de la misma manera, menos el Select. Tu primer submarino iniciará el juego con 25 misiles, pero si te destruyen volverá con solamente 3.





El Hacha de Oro de Yuria fue robada por el maligno Dark Guld y su legión de criaturas. Solamente tres guerreros están dispuestos a ir detrás del hacha sagrada: Gilius Thunderhead, bajito pero peligroso, el as de la espada Ax-Battler, y la amazona Tyris Flare.

Ya habrás oído antes esta historia, pero eso no tiene la menor importancia. Golden Axe 2 repite el mismo tipo de acción del primer juego, con algunos golpes diferentes. La gran innovación es la fase del duelo, en que podés medir fuerzas con el segundo jugador o contra la computadora.

Cada guerrero tiene su habilidad y estilo de lucha característico. Gilius comanda la magia de la Tierra, Ax-Battler la magia del Aire, y Tyris, la del Fuego.





No acabés con los magos demasiado rápido. Esperá a que dejen caer un libro para después acabar con ellos. Así ganarás dos libros de magia.



La mejor pareja son el enano Gilius y la amazona Tyris. El es rápido en la lucha y ella consigue acumular hasta seis niveles de magia.



En el puente del nivel 3, quedate en el costado izquierdo inferior para atraer a tus enemigos. Ellos caerán derecho al abismo.



Para hacer que Tyris dé su golpe mortal, corré y presioná el botón C para que ella salte. Cuando está arriba, presioná B.



Podés resucitar a tu amigo muerto en batalla utilizando su magia menor. Sólo que la energía de él estará en cero.



Guardá el nivel seis de Tyris para los villanos realmente peligrosos.

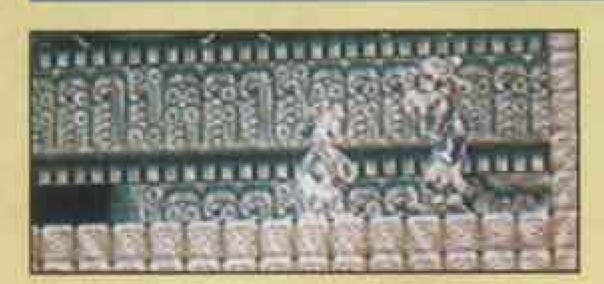


OPCIONES DE MAGIA

No necesitás acabar con tu magia de una sola vez, como en el primer juego. Cada guerrero tiene niveles de magia. Gilius tiene tres, Ax-Battler tiene cuatro, y Tyris, seis. Aprovechá esta táctica. Lanzá a un enemigo sobre otro enemigo. Ahorrá trabajo.



QUACKSHOT



El destapador de piletas rojo es un arma de las más importantes. Con él, Donald consigue subir por cualquier pared.



Usá los globos de chicle para quebrar las paredes del castillo de Drácula, en Transilvania.

Al encontrar el mapa del tesoro perdido del rey Garuzia, el Pato Donald decide convertirse en doble de Indiana Jones y cruzar el mundo en uno de los juegos más difíciles ya lanzados para Mega Drive.



Volvé a buscar al Profesor Pardal cada vez que estés sin bolas de chicle (Buble Gum).



Con diez niveles que tenés que atravesar como mínimo más de una vez, Quackshot recuerda bastante los juegos del otro personaje Disney que ya entró en el mundo de los juegos: Mickey Mouse.

A quien le haya gustado Castle of Illusion y Fantasía, no tendrá problemas para divertirse con el pato. Los gráficos tienen el mismo acabado refinado y el estilo del juego es muy parecido.

Algunos ingredientes de RPG (juegos de aventura) hacen al juego más complicado. Tenés que hablar con personas y buscar objetos en una fase para avanzar en otra.



PRESENTACION & TRUCOS

Trucos

BURNING FORCE

Cuando estés en el desierto (área 1) tirá sin parar e ignorá lo que pasa a los lados. Concentrate solamente en la nave del medio. Para su destrucción total, tirá de 12 a 15 veces.

MYSTIC DEFENSE

En la fase del bosque, tirá al primer jefe de ocho a nueve veces con la poción mágica o solamente una vez cuando la barra de energía está llena.

SAINT SWORD

Para seleccionar fases, digitá estos Passwords:
Fase 3-1: IQW1EL
Fase 4-2: KWWKQQ
Fase 6-1: S2YY2Y
Fase 6-2: SOGZAL

SONIC

Atravesá el primer nivel en menos de 29 segundos, y ganá 50.000 puntos.

VALIS 3

Para seleccionar fase, presioná ↑, A y C y tomá el Start hasta que aparezca la pantalla negra. Soltá para ver la pantalla de opciones.

INSPECTOR X

Para ganar Continues infinitos, esperá a que aparezca la expresión "To Continue" después del final del juego. Presioná C y el Direccional ↖ varias veces; podés juntar ocho Continues cada vez.

NHL HOCKEY

Andá derecho a disputar la copa con estas señas:

Boston X Vancouver
H5MNCCBX4L4H73Z7
Los Angeles X Buffalo
G757ZSVP2WFSVWO2

STORMLORD

Para cambiar de fase durante el juego, dá pausa y presioná C, B, B, B, A, A, A, A, C, C, A, A, A, A. Podés repetir este truco cuantas veces quieras, en cualquier fase.

M-1 ABRAMS BATTLE TANK

Para conseguir ser invencible durante todo el juego, tenés que presionar durante las escenas de demostración B, B, C, B, C, C, C, B, C, B, B, C. Así podrás llevar cuantos tiros quieras y tener munición infinita, pero todavía podés parar por falta de combustible.

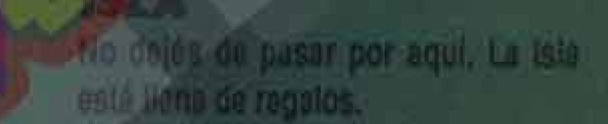
ToeJam & Earl

Esta pareja de alienígenos del planeta Funkotron tuvo mala suerte. Su nave espacial se rompió y cayeron a la Tierra.
Pero las pantallas graciosas de Toe Jam & Earl pueden perder su gracia porque el juego es muy largo. Con esta estrategia podés conocer la ubicación de cada parte de la nave, lo que garantiza tu diversión del comienzo al fin del juego.

MUNDO 0

Tomá un buen baño de bañadera para recargar las energías. Y ganá una vida, bebiendo un vaso de limonada.





ISLA

No dejés de pasar por aquí. La isla está llena de regalos.












MUNDO 8
MUNDO 9
MUNDO 10
MUNDO 11
MUNDO 12
MUNDO 13
MUNDO 14
MUNDO 15
MUNDO 16
MUNDO 17







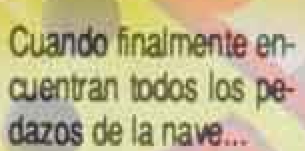








FINAL FELIZ

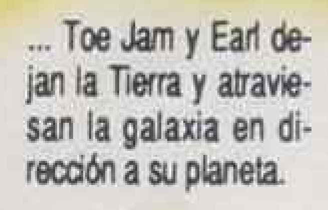


Cuando finalmente encuentran todos los pedazos de la nave...



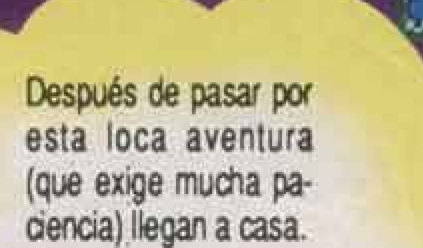






... Toe Jam y Earl dejan la Tierra y atraviesan la galaxia en dirección a su planeta.





Después de pasar por esta loca aventura (que exige mucha paciencia) llegan a casa.

Es un gran final feliz. Da gusto ver a estos dos tipos encontrarse con sus familias.

market place

BONANZA BROTHERS

El Jefe de Policía de Badville se cansó de buscar nuevas pruebas contra las operaciones ilegales, dinero falso y otras estafas del Cassino. Para resolver el caso, convocó a Robo y Mobo, los Bonanza Brothers.

Los ladrones más embrollones del Oeste tienen dos opciones: o encuentran todas las pruebas o se las van a ver negras. Pero tienen estilo. Sus armas no matan, apenas paralizan a los enemigos por algunos segundos.

A pesar de no ser 3D, los gráficos de Bonanza Brothers traen efectos tridimensionales. Es un juego gracioso con 10 fases de confusión.



Movete bastante por la pantalla. Robo y Mobo son más ágiles y rápidos que los enemigos.



Contra los guardias más fuertes, practicá esta táctica: corré en su dirección, esperá que saquen las armas. Saltá sobre ellos y alcanzalos por la espalda.







RUNNING BATTLE

La Zona Sombría era un lugar tranquilo. Antes de caer en las manos del siniestro M y sus Soldados de la Oscuridad, la población vivía en paz. El Sargento Brody, un oficial de la Academia de Policía, decidió cambiar la situación y partió solito a atacar el ejército del Mal. Brody no tuvo suerte. El sargento murió en combate, pero su compañero va a continuar la lucha. El detective Gray sólo cuenta con una oportunidad: su habilidad en los controles.

Running Battle trae una gran cantidad de elementos especiales que dan fuerza, nuevas armas, mayor velocidad e invencibilidad.

Los jefes enemigos también proporcionan informaciones importantes para su misión. Acordate de esto antes de derrotarlos.



Practicá la técnica de golpear en pleno salto. Esa es la mejor forma de combate cuerpo a cuerpo.



Prestá atención a los agujeros entre las plataformas. Siempre son mayores de lo que parecen.



CYBER SHINOBI

Cyber Zeed está de vuelta con un nuevo plan para destruir el mundo. Esta vez está robando plutonio (materia prima de las bombas nucleares), para hundir al planeta.

Y para acabar con esta amenaza, surge Joe Musashi, el ninja que ya derrotó al villano una vez. Es el único que sabe usar las cuatro magias Ninjitsu: Fuego, Huracán, Trueno y Elementos de la Tierra.

Cyber Shinobi es más un juego de artes marciales, con una banda sonora elaborada y buenos desafíos. Los encuentros con jefes están infectados de enemigos, trampas y máquinas poderosas.



Para escapar ileso, aprende a bajar y girar.





Los puntos débiles de cada jefe se indican al comienzo de cada fase. Atención.

MASTER

PRESENTACION & TRUCOS

Trucos

GOLFMANIA

Es posible repetir un golpe errado mientras la pelota está en el aire. Presioná Reset, seleccioná el tipo de juego en que estabas (stroke o tournament) y elegí Continue. Volverás al mismo golpe.

RASTAN SAGA

Para conseguir Continues infinitos, presioná el Reset y después los botones 1 y 2 y el Direccional en la diagonal izquierda inferior. El título de apertura quedará azul en lugar de naranja.

XENON 2

Tomá las primeras dos velocidades (Speed-Up) al comienzo del nivel 1 ó no conseguirás ir muy lejos.

ASTRO WARRIOR

Cuando aparecen en la pantalla las palabras "Galaxy Zone", "Asteroid Zone" o "Nebula Zone", presioná rápida y alternadamente los botones 1 y 2. Con esto, comenzarás el juego con dos naves rojas más de apoyo. Este truco exige mucha precisión.

PSYCHO FOX

Para defenderse del jefe del Round 7, corré hacia la derecha y tirale. Cuando lo alcancés, él se levantará. Corré entonces hacia la izquierda y evitá sus rayos. Dá una vuelta y seguí hacia la derecha para atacar al enemigo nuevamente.

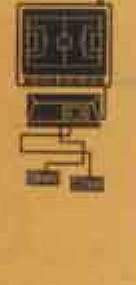
A la tercera vez que le des, quedará destruido.

GAIN GROUND

Presioná los botones 1 y 2 y el Direccional hacia arriba, y mantené apretado mientras conectás la consola. Vas a ver una pantalla especial para elegir la etapa.

FLINTSTONES

En la fase del boliche, copiá la jugada de Barney para derribar sus pinos.





Jack Avery está en la pista de un tesoro muy valioso que es guardado por el fantasma del Capitán Silver, el más sanguinario de todos los piratas. Con el mapa en la mano y esta estrategia, estarás preparado para un gran duelo, al mejor estilo capa y espada.

BARSEND



Quedate debajo del árbol y esperá que los zapallos caigan de derecha a izquierda.



Esquivá las notas musicales. Agachate para que pasen lejos tuyo. Cuando el flautista esté en el suelo, levantate y golpeá al músico.

NAVIO PIRATA



Andá despacio. Tené cuidado con las gaviotas y con los piratas que salen de los escotillones del suelo.

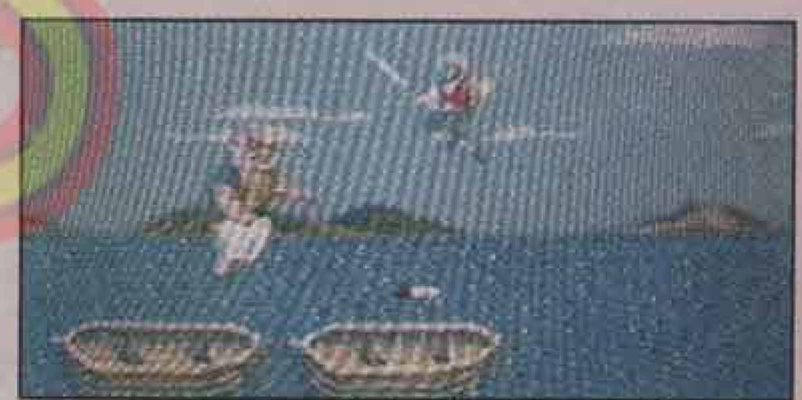


En las cuerdas del mástil, da un toque al Direccional ↓ para acertar al pirata que ataca por la espalda. En seguida, subí para perforar al vigía.

ISLA



En alta mar, los peligros surgen de todas direcciones. Peces voladores, gaviotas y murciélagos dorados, que también sueltan bombas. Es preciso ser muy rápido. Saltá tirando para liquidarlos.



Antes de atacar, prestá atención a la dirección en que el gigante va a mandar la piedra. Si la piedra viene baja, saltá. Si viene alta, agachate y golpealo lo más que puedas. Guardá distancia de este tipo.

BRUJA

Cuando ella aparezca en la pantalla, saltá y atacá sin parar. En sus vuelos rasantes, agachate. Esperá a que vuelva la bruja y llenala de golpes.

CAPITAN CAHBAD



Para matar a este piratón, agachate y dale a la espada sin descanso. No caminés, o morirás. Sujetá firme el Direccional ↓ para no salir del lugar.

CICLOPE



Para enfrentar a los piratas armados de cuchillos, quedate agachado en la proa (el frente) del barco. Tirá rápido, para dar tiempo a desviar el cuchillo y acertar a cada pirata.

CAVERNA



Calaveras y murciélagos sólo desaparecen del mapa con golpes en la cabeza. Nunca uses la espada contra ellos cuando estés agachado.

FLORESTA TROPICAL



Tené cuidado con las palmeras. Cuando pasás, los cocos caen sobre tu cabeza.

MONTAÑA DEL TESORO

FANTASMA DEL CAPITAN SILVER



Quedate cerca del pirata, esquivando sus tiros. Cuando él salte, pasá por debajo de él. Volvé a esquivar los tiros que él tira. Repetí estos movimientos hasta liquidarlo.

DRAGON



Quedate en el ángulo izquierdo, saltá las llamaradas de fuego y avanzá con todo hacia arriba del dragón, acertando a su cabeza. Volvé inmediatamente a la posición inicial. Repetí esta operación hasta derrotar al monstruo.

CABEZA DE BANANA



Quedate agarrado a la cadena que él tira. El bandido tira y recoge la cadena. Aprovechá este momento para acertarle en la cabeza. Y no retrocedas mucho, para que no te acorrale en el ángulo de la pantalla. Si ocurre esto, será tu fin.

QUE COMPRAR

GENIOS - Mejoran la fuerza de ataque, dando tres niveles de poder: una, tres o cinco estrellas mágicas de una sola vez.

BOTAS - Mejoran los saltos. Son ideales para saltos sobre géisers.

POCION DE HIERBAS - Protege contra un ataque enemigo. Hace brillar tu chaleco.

RELOJES - Detienen el marcador de tiempo por algunos segundos.



VIDA EXTRA

Cada vez que formás la palabra "Captain Silver", ganás una vida extra. En algunas tarjetas, las letras cambian. Esperá la letra que está faltando para completar el nombre del pirata. Cada tarjeta-sorpresa vale 500 pepitas.

CONTINUES

Para conseguir tres Continues, presioná los botones 1 y 2 juntos.

BONUS DE ORO

El Bonus de Oro se suma automáticamente a tu total de monedas cuando conseguís terminar una etapa antes del tiempo previsto. Vale 100 pepitas de oro.



TIENDAS

Para entrar a una tienda, necesitás una llave, que puede encontrarse en todas las fases. La llave aparece en el ángulo superior de la pantalla y sólo puede ser usada una vez.

Presentación

PRESENTACION **GAME GEAR**

SEGA CHESS

Desafiá tu inteligencia con una partida de ajedrez. Sega Chess, también conocido por Chess, ya fue lanzado en el Master System. Pero la versión para el Game Gear es mucho mejor.

Las formas de las piezas y la perspectiva del tablero están muy bien hechas. Entre los modos del juego, podés elegir el nivel de dificultad que querés jugar. No importa si sos un principiante o un campeón de ajedrez.

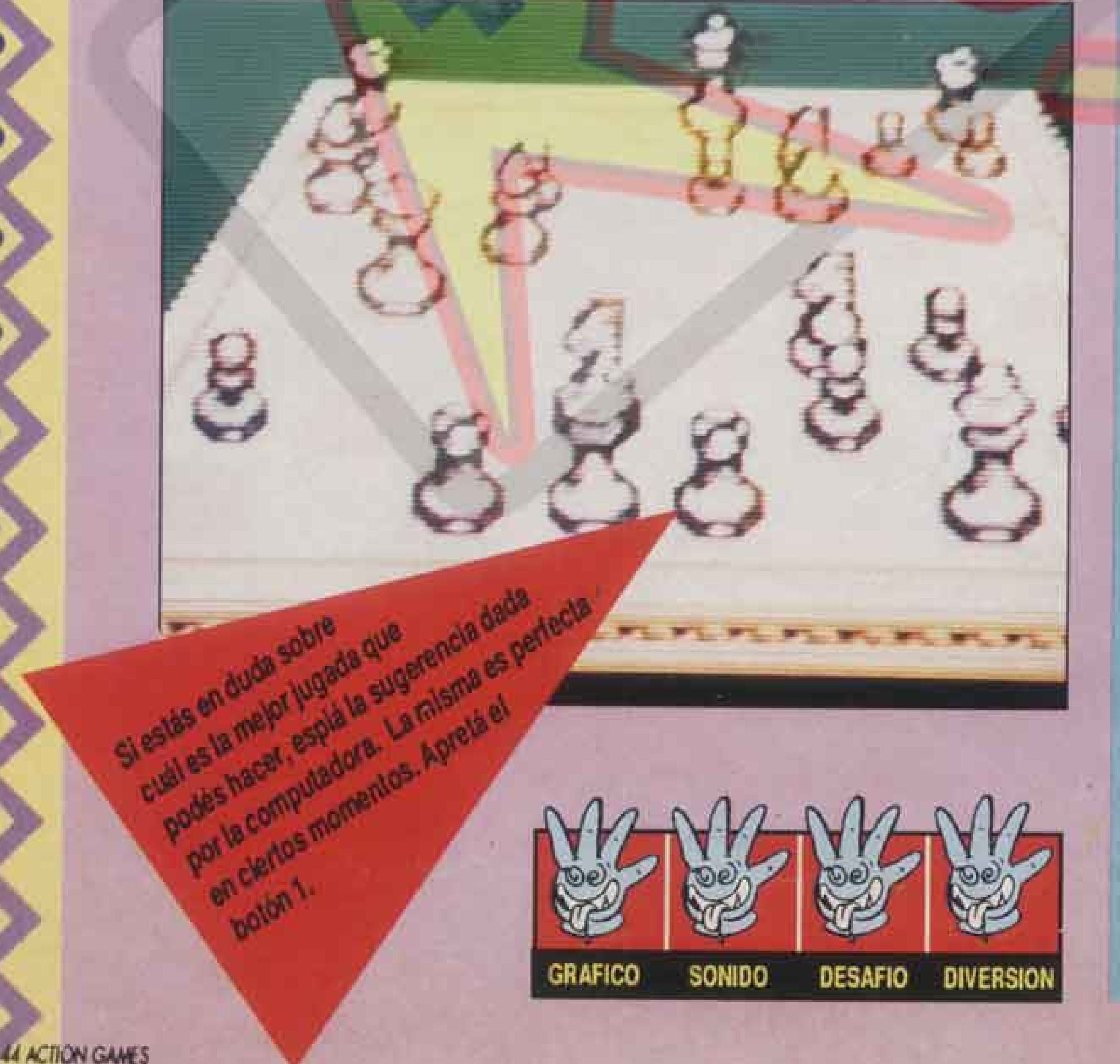
Es bueno saber un poquito de inglés para jugar. Una voz digitalizada canta las jugadas y algunos mensajes aparecen escritos en la pantalla. Si no entendés alguna cosa, no seas chanta: buscá el manual o el diccionario de inglés. Vale la pena. Para uno o dos jugadores.



Para mover una pieza, mové la mano hasta la pieza deseada con el Direccional. Apretá el botón 1 para mover la pieza y completar la jugada.



El juego tiene 16 niveles de dificultad. No intentes engañarlo. Si hacés una jugada equivocada, un mensaje en la pantalla te avisa para rehacer la jugada.



Si estás en duda sobre cuál es la mejor jugada que podés hacer, espiá la sugerencia dada por la computadora. La misma es perfecta en ciertos momentos. Apretá el botón 1.

GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION

SPACE HARRIER

Uno de los juegos más famosos de Sega en todo el mundo, Space Harrier, gana una excelente versión para el Game Gear. Todas las características y cualidades de la fórmula original del juego fueron llevadas a la pantallita.

Las imágenes de la pantalla simulan un juego en 3D, con acción de tiros en perspectiva. Voces y sonidos son digitalizados, inclusive el grito de dolor que da Harrier cuando choca con un árbol o columna.

Space Harrier, conocido como el gatillo más rápido del espacio, está en misión en la Tierra de los Dragones. Millares de criaturas mutantes, con alto poder de destrucción, están acabando con este mundo que un día conoció la paz. Armado con su poderoso cañón atómico, Harrier deberá patrullar doce niveles para destruir los diversos líderes alienígenas.

WOODY POP

La Mansión Encantada es una fábrica de juguetes mágicos ... la única del mundo. Una máquina loca quiere acabar con la fábrica y bloqueó la entrada de todos los departamentos con enormes barricadas. Pero todavía resta una esperanza.

Es Woody Pop, un valiente muñeco de madera que está dispuesto a encarar 50 niveles y una lucha cara a cara con la máquina loca.

Woody Pop es una variación de juegos clásicos, como Arkanoid y Breakout. Trae gran variedad de obstáculos y dificultades. Un buen pasatiempo.



No todos los elementos son buenos para usarlos. Guardá bien los elementos que pueden mejorar tu actuación.



La mayoría de los jefes alienígenos tira y después se mueve dentro de un patrón. Desviate de los tiros y después tirales siguiendo sus movimientos.



Tenés que destruir cualquier criatura que aparezca en el camino, antes que consiga devorarte.





Tratá de sacar la mayor ventaja posible en las fases de "bonus". Cuanto más puntos hacés, mejor para vos.

GAME GEAR



PRESENTACION & TRUCOS

Si dejás de tomar un elemento ganás 500 puntos. Pero no siempre esto es una ventaja.



No existe solamente un camino correcto en Woody Pop. Elegí tu propio trayecto para llegar al final del juego.



Trucos

FANTASY ZONE

No esperés mucho para entrar en la tienda. Puede desaparecer. Las únicas armas son el "Back Shot" (tiro de espaldas) y "Five-Way Shot" (tiro con cinco rayos).

RASTAN SAGA

Para matar al león del nivel 1, quedate encima de él y tirale cuando pase.

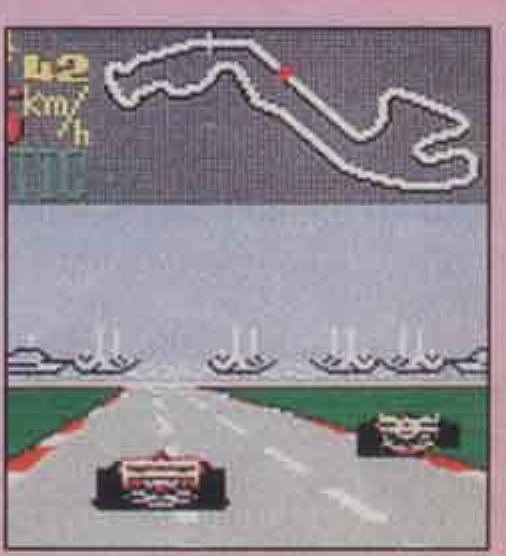
SUPER MONACO GP

Para no derrapar en las curvas, soltá y presioná el botón 1 rápidamente. No te saldrás de la pista y mantendrás la velocidad.

PACMAN

Al comienzo del juego, todos los fantasmas van hacia arriba. Es mejor comenzar a comer por la parte de abajo de la pantalla.





Prince of Persia

Juego de enorme éxito en los EE.UU., Prince of Persia ya es conocido y admirado por muchos dueños de PC. En esta estrategia, vas a conocer las partes más emocionantes de la aventura de Jaffar, un plebeyo apasionado por la princesa de Persia. Jaffar tiene solamente una hora para impedir que el Vizir, tirano que se apoderó del trone del Sultán, consiga casarse con la princesa. Para esto, Jaffar tiene que huir de la mazmorra del castillo, atravesar salas llenas de guardias, hojas de acero mortales y otros peligros. Que Alá lo proteja, porque no va a ser fácil ...

LOS GUARDIANES

Tendrás que pasar por varios de estos enemigos en tu camino. La onda está en observar la técnica de lucha de cada uno y partir hacia arriba.



EL ESPEJO

En la cuarta fase vas a encontrar un espejo y no sabrás qué hacer. La solución es simple: atravesarlo con un salto bien largo.



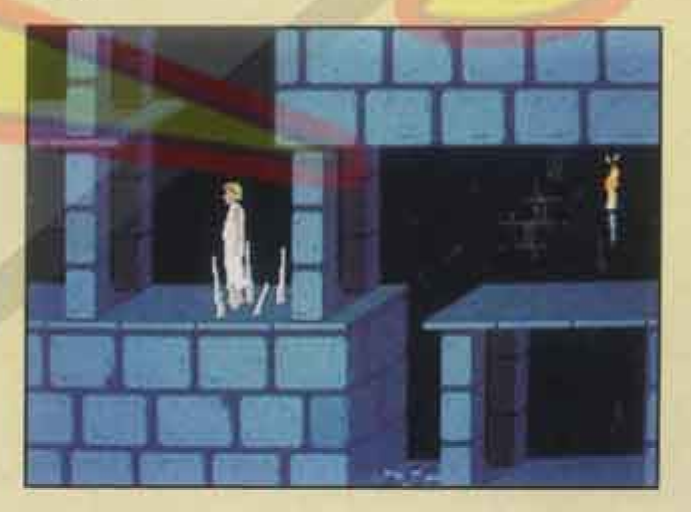
LA ESPADA MAGICA

Está enseguida en la primera fase. Para encontrarla, seguí hacia la izquierda. Al volver, hacé el mismo camino. Sin la espada mágica es imposible proseguir este juego.



LAS ESTACAS MORTALES

Están en todos los lugares. Brotan del suelo, atravesando sin piedad a quien se atreva a desafiarlas. Andá despacio y jamás te tirés de lugares altos.



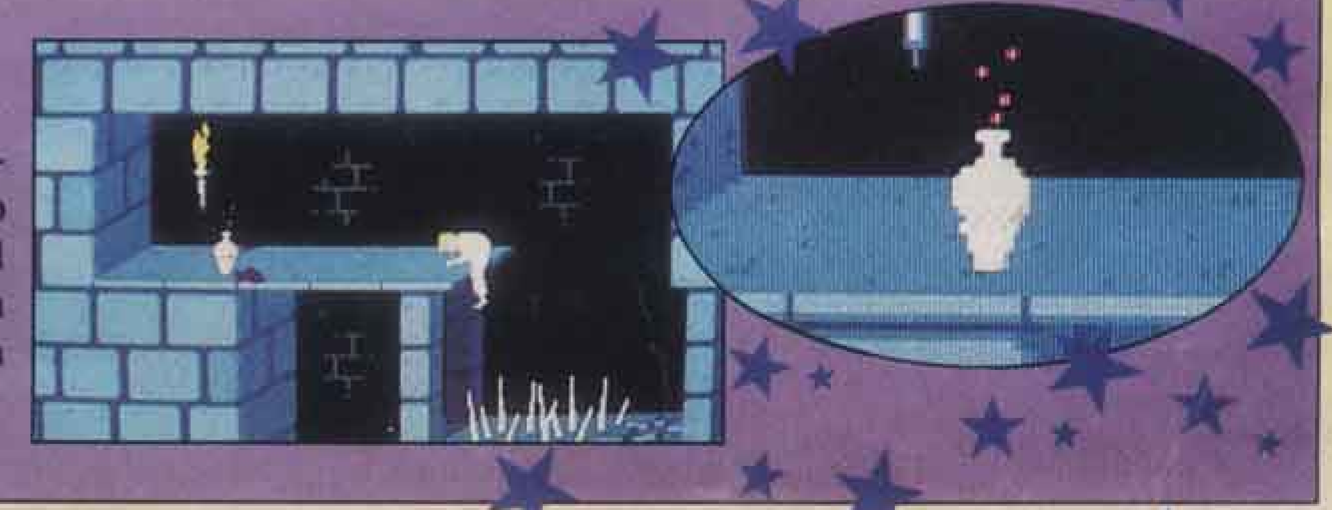
EL SUELO TRAICIONERO

En varios lugares el suelo es falso. A veces esto ayuda, pues los portones se abren. Pero otras veces estorba, cerrando portones importantes o creando derrumbes.



LOS POTES MAGICOS

Están por todas las fases. Los pequeños, tanto pueden darte vida como quitártela. El pote grande aumenta el número de tus vidas. En la fase 9, sin embargo, hay un pote grande con un secreto. Experimentalo.



EL TIEMPO

Este juego es una corrida contra el reloj. El tiempo pasa y presiona cada vez más. Tenés que ser rápido, no vacilar. Y no olvidés salvar el juego a cada pasaje importante.



El Vizir dice a la princesa: "Cásate o morirás."

EL ALMA

En la fase 12, subí hasta el tope y encontrá tu propia alma. No la matés: guardá tu espada y ella hará lo mismo. Seguí hacia adelante y no tengás miedo a la oscuridad.

LOS PORTONES

Por lo menos dos de ellos te darán mucho trabajo. Uno está enseguida del primero de la tercera fase: después de abrirlo, corré y da saltos bien largos. El otro es el portón principal de la octava fase. Al abrirlo, vas en cana. Tené calma, no te desesperés.

Comandos importantes

Para salvar:
Control + G
(sólo a partir de la 3ª fase)

Para Cargar:
Control + L
(en la pantalla de apertura)

Salir del Juego:
Control + Q
(va al DOS)

Resetear:
Control + R
(vuelve a la apertura)

PC

PRESENTACION & TRUCOS

Trucos

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Hay una trampita en este juego que está dando trabajo a mucha gente. En el bosque, hay un tronco que "dice" tener una catacumba escondida. El jugador da Enter y el tronco pide que se coloque el disco 22. Como este disco no existe, el jugador da Enter nuevamente y el juego pide otro disco. No caigás en ésta: es una broma de LucasFilm. No existe ninguna catacumba. Es sólo para quitarle concentración al jugador y dificultar un poco más las cosas.

POLICE QUEST

En cierto momento encontrás a un automovilista ebrio. ¿Qué hacés con el borracho? Consultá tu manual de orientación. Te dirá lo que estás buscando.



WINGS OF FURY
BY STEVE WALDO

WINGS OF FURY

Para decolar, presioná la tecla 2 (<) y mantenela presionada. Cuando el avión esté en el punto máximo de velocidad, presioná la tecla 4 (↑). Mantené las dos presionadas hasta que el avión tenga la suficiente estabilidad.

Para aterrizar, acercate despacio a la pista, encuadrando en la pantallita pequeña la línea del medio de la nave.



MARTIAN MEMORANDUM



La oficina de Tex. Usá GET para alcanzar el máximo de cosas en la mesa del escritorio, estante, archivo o cerca de la puerta.

¿Te acordás de aquellos detectives de las películas viejas, con sombrero e impermeable oscuro? Imaginate a uno de ellos en San Francisco, año 1939 y ya estás en el clima de *Martian Memorandum*, un juego supercopado lanzado por la Acess y colocado en el 8º lugar del ranking de la revista norteamericana *Computer Gaming World*. *Martian* es un juego que utiliza tecnología de avanzada combinando imágenes de video y animación, actores reales interpretan a los personajes cuyas voces son reproducidas en estereo. El personaje principal es Tex Murphy, detective contratado para encontrar a la hija desaparecida de un magnate, solo que para completar su misión tendrá que hacer un viajecito... por Marte.





Usá ComLink ubicado sobre la silla del escritorio para hablar con su secretaria, pues ella tiene pistas importantes.

Usando el comando TRAVEL podrás viajar hasta el escritorio de Marshall. Al llegar a la empresa Terraform dile a la recepcionista que quieres hablar con él.

Volviendo a la oficina abrí las ventanas usando el botón del costado y coloca la cámara sobre el trípode.



Marshall te contará sobre el rapto de la hija y la desaparición de una cosa preciosa, pero no dirá que es.

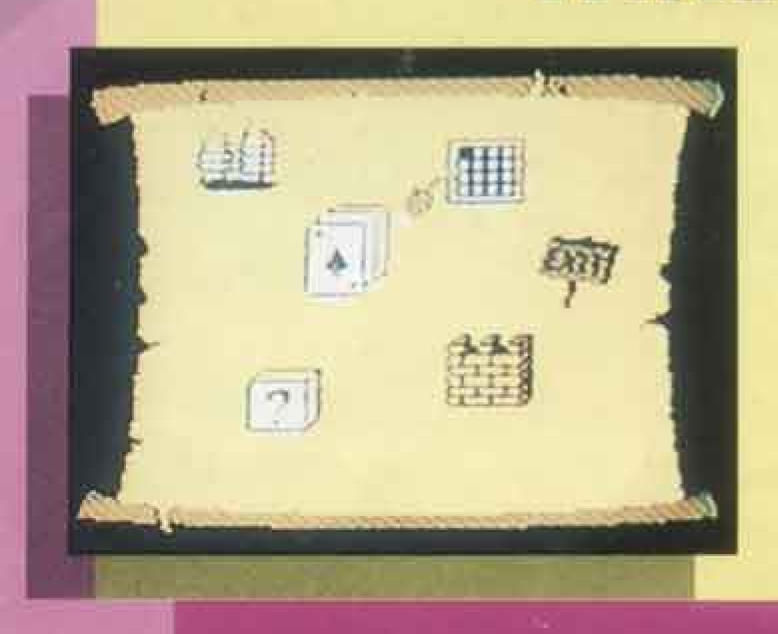
Mirando por la cámara podrás ver escenas indiscretas, sacá fotos de ellas: serán útiles.



BART VS. THE WORLD

NUEVAMENTE LOS SIMPSON ESTARAN EN NUESTRAS PAGINAS. EN LA NUEVA AVENTURA BART GANA UN CONCURSO DE ARTE EN SPRINGFIELD. SU PREMIO: VISITAR CUATRO LUGARES DEL MUNDO CON SU FAMILIA. PERO TODO ES UNA TRAMPA DEL ASQUEROSO MONTGOMERY BURNS, JEFE DE HOMER SIMPSON EN LA USINA NUCLEAR. BURNS TRUCHO EL RESULTADO DEL CONCURSO PARA HACER QUE LOS SIMPSON VIAJARAN, Y TAL VEZ NO VOLVIERAN MAS. ESTE JUEGO ES MAS FACIL QUE EL ANTERIOR PERO DE TODOS MODOS TE OBLIGARA A SUDAR LA CAMISETA. ACTION GAMES Y VOS VAN A ACOMPAÑAR A LOS SIMPSON EN NUESTRO NUMERO 2

ITINERARIO



Las fases del juego tienen el siguiente orden: China, Polo Norte, Egipto y Hollywood. Dentro de cada fese podés hacer las subfases con símbolos en blanco en el orden que quieras. Te recomendamos que empieces siempre por las que dan menos premios ya que en éstas no perdés nada. El Exit está donde se encuentra el jefe.